

PC-SPIELE für Kenner, Könner & Gewinner
www.powerplay.de • Februar 2/2000
POWER PLAY
CD INSIDE!
Messiah
Engel Bob sucht die Sünder
TEST
Ultima IX
Planescape Torment
Thandor
Spirit of Speed 1937
XXL: Zweiter Tag GK 3
Die Spiele des Jahres 1999
Die Zukunft
Was uns im Jahre 2000 erspart bleibt und welche Wunder der Welt auf uns zukommen.
Der Trend
Mit 3D-optimierter Grafik und teamorientierter Action wird uns Evolva verwöhnen.
Das Projekt
Eines der gewaltigsten Vorhaben von Spiele-Guru Molyneux: Black & White
S 62,–/sfr 7,90
lfr 190,–/hfl 9,95
bfr 190,–/Lit 11.000
Pta 900,–
DM 7,90
Future Verlag
Medien mit Leidenschaft
DM 7,90 S 62,00 Sfr 7,90 Lfr 190,00
4 391054 207900 02



Gezeichnet vom Schicksal
Gebunden an einen
VERLOREN FÜR FREUNDE
PLANESCAPE
TORMENT
Erwache in einer Welt der Finsternis. In einem Universum der Angst. Gezeichnet bist Du von der Unsterblichkeit. Nicht wissend, wer Du bist. Nicht wissend, warum Du bist. Entdecke Dich selbst – entdecke Planescape
Torment. In einer riesigen Welt in der lebende Tote und Magie herrschen. Und in der deine Freundin keine Rolle mehr spielt. Mit der verbesserten Engine von Baldur's Gate und nur auf PC CD-Rom.
PLANESCAPE
TORMENT
PC CD-ROM



der Unsterblichkeit.
Ort des Schreckens.
UND FREUNDIN.
Interplay
Advanced Dungeons&Dragons
OFFICIAL TSR Licensed Product
BLACK ISLE studios

POWER PLAY

Erst testen – dann sparen!!!

Holt Euch ein Gratisheft der Power Play!

Jetzt kennenlernen



Effizient

Flott

Treffsicher

Glasklar

GRIFFIG

Einfach Coupon ausfüllen und absenden.
Wenn Euch die Power Play gefällt, und Ihr den Luxus der Frei Haus Lieferung jeden Monat genießen wollt, braucht Ihr nichts weiter zu tun.
Ihr erhaltet dann Power Play jeden Monat zum günstigen Abovorzugspreis.

JA, ich möchte 1 Gratisheft vorab testen. Wenn Sie innerhalb von 8 Tagen nach Erhalt der Gratisausgabe nichts von mir hören, erhalte ich Power Play jeden Monat per Post frei Haus mit ca. 15 % Preisvorteil (pro Heft nur DM 6,70 anstatt DM 7,90 - Jahresabopreis DM 80,40 (E 41,11), Studentenpreis DM 68,40 (E 34,97)
Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, 1.Unterschrift

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift an den Verlag weiterzugeben

Widerrufsgarantie: Die Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei Power Play, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift

Datum, 2. Unterschrift: CPE02

Bitte ausgefüllten Coupon senden an:

POWER PLAY
Aboservice CSJ
Postfach 14 02 20
80452 München

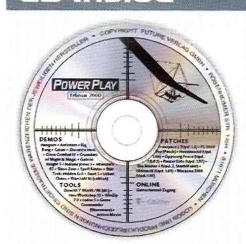
oder unter Tel: 089/20959138
unter Fax: 089/200281-22
oder Mail: future@csj.de
bestellen

Widerrufsgarantie: Die Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei Power Play, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift

POWERPLAY

Inhalt

CD Inside



CD-ROM 35/36

Die schwarze CD-Hülle ist perforiert und läßt sich leicht abtrennen!

CD-Inhalt 33

Das CD-Menü startet selbständig und braucht nicht installiert zu werden. Welche Demos und Inhalte unsere Silberscheibe bietet, verraten wir auf 4 Heftseiten.



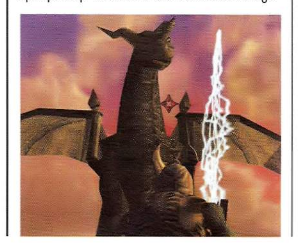
Special Features

Messiah: Der Götterbote 58

Die niedliche Engelsputte namens Bob ziert nicht nur das Cover dieser Ausgabe, sondern "beflügelt" auch eine längere Teststrecke. Dabei geht es in dem ungewöhnlichen Actionreißer "Messiah" gar nicht so himmlisch friedlich zu, schließlich wird Bob als Götterbote auf die Erde entsandt, um im irdischen Sündenpfuhl so richtig aufzuräumen. Ob Hure, Spanner oder Polizist – die kleine Putte übernimmt einfach einen Körper, um ihre heikle Aufgabe voranzutreiben. Alles über den Kampf zwischen Gut und Böse berichtet unser Titelthema.

Ultima IX: Britannia in 3D 74

Sehnsüchtig wurde der finale Part dieser legendären Rollenspiel-Serie nach fünf Jahren Entwicklungszeit erwartet. Und erstmals kehrte Lord British der isometrischen Perspektive den Rücken, um unsere magisch bewanderten Helden durch phantastische 3D-Landschaften zu führen. Nun wirken die Monstren und Drachen erschreckender denn je auf unsere Spielfigur. Zudem sind die Dungeons deutlich düsterer. Des weiteren hat Origin das Spielprinzip verändert. Ob bei diesem Mega-Rollenspiel noch der typische Ultima-Flair erhalten blieb, verraten wir in unserem Test.



Black & White: Die wilde Mixtur ...26

Von Peter Molyneux sind wir ungewöhnliche Spielekonzepte gewöhnt. In Populous spielten wir Götter, die unliebsame Völker mit Sintflut und Erdbeben von der Landkarte putzten. In Dungeon Keeper bauten wir höhlenartige Verliese, sammelten Monster und spickten die Eingänge mit Fallen, um strahlende Helden ins Verderben zu locken. Nun machen sich Molyneux und seine Firma Lionhead daran, uns die direkte Kontrolle über die Monsterscharen der Wildnis zu verschaffen: In Black & White rücken wir naiven Helden direkt auf die Pelle.



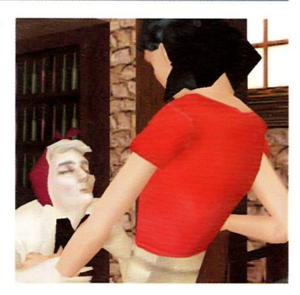
Jahresrückblick 99 ... 104

Auch wenn eingefleischte Spieler immer dem Neuen, noch Größeren und Vollendeteren entgegenfiebern, hängen sie doch auch an den Highlights der Vergangenheit. Schließlich gab es 1999 Perlen wie Wheel of Time, Age of Kings, Unreal Tournament, Shadowman, Discworld Noir oder System Shock 2 . In unserem Special sagen wir, welche unsere Favoriten des vergangenen Jahres sind.

XXL-Test

Gabriel Knight...... 42

In diesem Teil unseres XXL-Test erfahrt Ihr, was am zweiten Spieltag des anspruchsvollen 3D-Adventures passiert. Dabei verraten wir Tips für die schwersten Rätsel, stellen alle neuen Schauplätze des südfranzösischen Abenteuers vor und geben die ausstehenden Teilwertungen – zum Beispiel für die Präsentation.



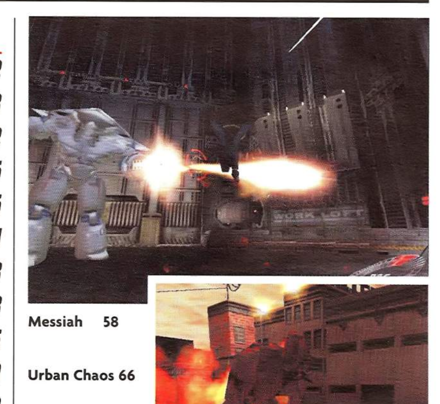
POWER PLAY

Inhalt

Spiele

Test.inf

Gabriel Knight 3 XXL, 2.Tag 42
12 O´Clock High 83
Close Combat 72
Diplomacy 56
Disciples 86
Links LS 2000 84
Messiah 58
Planescape Torment 88
ran Trainer 3 85
Slave Zero 82
Spirit of Speed 1937 52
Thandor 94
Ultima IX Ascension 74
Urban Chaos 66

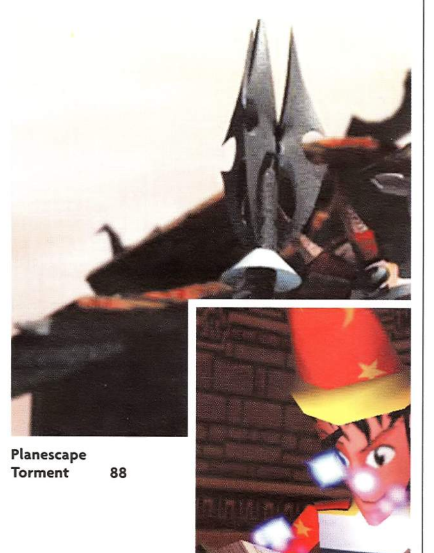


Messiah 58

Urban Chaos 66

Planescape Torment 88





Planescape Torment 88

Simon the Sorcerer 3D 20

Beta.bat

Diablo II 18
Die neuesten Bilder

Simon the Sorcerer 3D 20
Ein Tolpatsch entdeckt die 3. Dimension

Evolva 22
Schädlingsbekämpfung auf fernen Welten

Baldur´s Gate II: Shadow of Amn 24
Glorreiche Aussichten

Black & White 26
Die Götter müssen verrückt sein

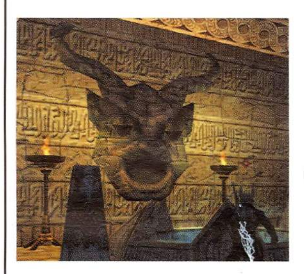
Arcatera 30
Nehmt das Zepter in die Hand...

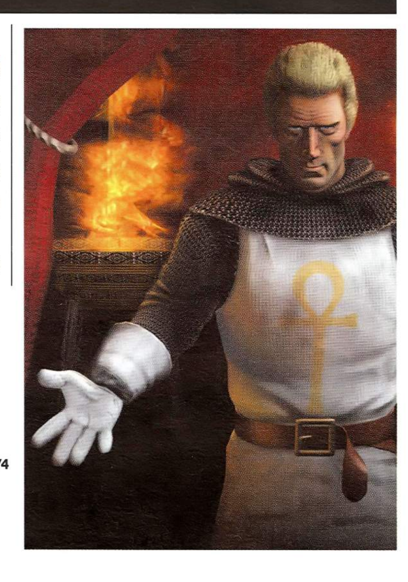
Kiss: Psycho Circus 32
Metzeln bis die Lippe platzt

Update-Tests

Update.zip

Creatures 3 162
Myst Masterpiece Edition ... 162
Ford Racing 163
Descent 3: Mercenary 163
Freespace 2 (dt. Version) 164
Dark Project: Director´s Cut 163





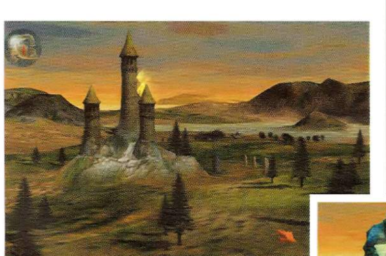
Ultima IX 74

Rubriken

news.net – Produktneuheiten 8
liesmich.txt – Das Testverfahren 40
Impressum 127
Inserenten 127
email.me – Leserbriefe 160
Vorschau 166



Diablo 2 18



Special.mov

Zukunfts-Visionen 96
Die wirklichen Trends 2000

Spiele des Jahres '99 104
Die Redaktion kürt die Highlights des letzten Jahres



Black & White 26

Community

fetisch.com

Der Jäger im Manne 146
Freizeitspaß für verhinderte Scharfschützen

Battletech-Story 147
Eine Kurzgeschichte aus dem Battletech-Universum

Kilojoule und Megabytes 148
Lebenserhaltende Maßnahmen am PC

Comics zum Abheben 149
Perlen der Zeichenkunst

Neues auf DVD 150
Blade Runner - The Director's Cut, Bride Of Chucky

Hangsim 152
Die neue "Entspannungstherapie" am PC

worldwide.web

News und Webtips 154
Nützliche Informationen rund um die Online-Welt

Asheron's Call . 157
Das Online-RPG im Test

Tips & Tricks

Tricks.tip

System Shock 2 116
Komplettlösung

Earth 2150 127
Cheats

Indiana Jones und der Turm von Babel 128
Komplettlösung - 2. Teil

Tomb Raider IV 138
Komplettlösung - 1. Teil

POWERPLAY

News

DIE WAHRHEIT FIEL INS WASSER

Submarine Titans

Im nächsten Jahrtausend knallt ein dicker Komet auf die Erde, um zunächst Jahre des nuklearen Winters und dann solche voller weiträumiger Überschwemmungen zu verursachen. Die überlebenden Menschen haben sich ins Meer zurückgezogen und zwei konkurrierende Nationen gebildet. Da machen plötzlich auch noch Aliens die Ozeane unsicher. Der Spieler darf bei dieser maritimen Echtzeitstrategie jede der drei Parteien übernehmen, besonders interessant ist dabei, daß er mit Hilfe von Script-Macros seine eigene Gegner-KI basteln darf. *jn*

Info
Name: Submarine Titans
Genre: Echtzeitstrategie
Hersteller: Ellipse
Erscheinen geplant: Sommer 2000



Kühne Kämpfe unter Wasser



Neujahrsbotschaft

Lagen zu Weihnachten wieder die falschen Geschenke unter dem Baum? Gab es wieder nur praktische Sachen? Kein Problem, es ist nie zu spät für Spielzeug! Ein paar wirklich nette Geschenke, um sich und anderen nachträglich eine Freude zu machen, haben wir diesmal in unserem Hardware-Einkaufsführer zusammengetragen. Viel Spaß beim Shoppen! rm

Die Action-Maus

Schwerer, präziser und schneller sind bislang alle Spezialmäuse für Spieler. Hersteller Saitek geht noch einen Schritt weiter und verändert die Maus zum vollwertigen Eingabegerät, das für 3D-Games und sogar für Simulationen taugt. Dafür erhält das elektronische Nagetier nicht nur neue Innereien (für Präzision und Gleitverhalten), sondern drei programmierbare Tasten (inkl. Scroll-Knopf) und seitlichem 4-Wege-Coolie-Hat. Damit die zweite Hand des Actionfans nicht die unübersichtliche Tastatur bearbeiten muß, wurde die GM2-Maus mit einem Action-Pad kombiniert, das über einen weiteren Coolie Hat, 9 programmierbare Tasten, ein Scrollrad und PS/2-Anschluß verfügt. Die Maus wird an USB oder seriell angeschlossen.



Die interessante Action-Kombi kostet 130 Mark.



DAS SPIEL MIT DEN LEBE-WESEN

Kohan: Immortal Sovereigns

In Echtzeit, Fantasy und Wargame – diese drei Elemente wurden von den TimeGate Studios zusammengeführt. Die Kohan sind eine Rasse von Unsterblichen, deren Imperium durch Naturkatastrophen zerstört wurde und nun wieder aufgebaut werden soll. Interessant dabei, daß es Massenschlachten geben wird, bei denen bis zu 200 Einheiten auf das Kommando des Spielers hören. Ein Random-Map-Generator wird für Abwechslung sorgen. *jn*

Info
Name: Kohan: Immortal Sovereigns
Genre: Echtzeitstrategie
Hersteller: TimeGate
Erscheinen geplant: 2000

Das Ende der Maschinen

Nach einigen Monaten Entwicklungszeit ist der Nachfolger von „Machines" bereits wieder gecancelt worden. Die bisherigen Vorarbeiten speziell im Bereich der Engine will Acclaim für andere Titel verwenden. *jn*

In eigener Sache: Septerra Core

In unserem Test von „Septerra Core" (PP 1/2000) kritisierten wir u.a., daß während eines Kampfes keine Möglichkeit bestünde, die Folgen von Fehlklicks (= Zeitverlust) rückgängig zu machen. Das ist leider nicht korrekt: Per Tastatur bzw. rechtem Mausklick läßt sich der Zeitbalken wieder in Gang setzen, bevor ein Angriff ausgeführt wird – dadurch werden die Kämpfe erleichtert. Wir bedauern die Fehlinformation und halten eine leichte Erhöhung der Gesamtnote auf 70% für gerechtfertigt. *jn*

Virus mutiert

In den IRC-Chaträumen zirkuliert neuerdings ein besonders heimtückischer, als Y2K-Bugfix getarnter Virus namens Babylonia. Wenn das Programm gestartet wird, geschieht zunächst nichts, bis die nächste Internet-Verbindung hergestellt wird. Dann lädt der Virus weitere Files von einem japanischen Server, mutiert mit deren Hilfe und schlägt erst danach richtig zu. *jn*

Ultima IX, zweiter Anlauf

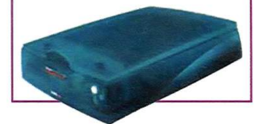
Angesichts der heftigen Kritik am bugbefallenen „Ultima IX" (näheres dazu siehe Test in diesem Heft) hat Origin auf seiner Website (www.ultima9.com) ein bis zum 31. März gültiges Angebot veröffentlicht, allen registrierten Käufern der US-Version des Avatar-Rollenspiels eine komplett neue Install-CD zuzuschicken, sobald die in Arbeit befindlichen Patches fertig und getestet sind. Die deutsche Version ist übrigens auf den Februar verschoben worden. *jn*

Einhändig lenken

Es sieht aus wie eine Fernbedienung, ersetzt aber das klobige Festschraub-Lenkrad: Das Easy Wheel von Pearl braucht kaum Platz und muß nicht aufgebaut werden, da sich Rennwagen mit ihm locker einhändig um den Kurs steuern lassen. Zwei Knöpfe und ein Regler übernehmen Gas, Bremse oder Schaltvorgang. Das handliche Steuergerät kostet ebenso kompakte 30 Mark.

Agfa-Scanner

Im transparenten Kunststoffgewand präsentiert sich Agfas jüngster Scanner: Der Snapscan 1212u paßt an jeden Windows-PC mit USB-Anschluß. A4-Vorlagen erfaßt der Flachbettscanner in einer optischen Auflösung von 600 x 1200 ppi. Je nach Wunsch wird das Bild in 4096 Graustufen oder in 36 Bit Farbtiefe aufbereitet. Inklusive Software kostet der grüne Flachman 230 Mark.



Schwanzlose Maus

Manche PC-Spiele arten in wahre Klick-Orgien aus. Dabei kann das Kabel an der Maus schon nerven. Da sich die kabellosen Infrarot-Mäuse nicht durchsetzen konnten, versucht es auch Trust jetzt mit einer komfortablen Funk-Maus. Der Vorteil: Zwischen Maus und Empfänger muß keine Sichtlinie bestehen. Die „Ami Mouse Wireless Scroll" verspricht bis fünf Meter Reichweite. Außerdem hat sie ein Scroll-Rad. Ihr Preis: 70 Mark.

Fette Fotos

Als Amateur-Digitalkamera mit Profi-Qualität preist Fujifilm sein Modell MX-2700 an. In bester Auflösung von 1800 x 1200 Pixel speichert sie knapp 2,3 Millionen Bildpunkte auf die 32-MB-SmartMedia-Karten. Die 240 Gramm leichte Kleinbildkamera hat ein 35mm-Objektiv und bietet Verschlußzeiten von 1/4s bis 1/1000s. Internet-Angebot: 1260 Mark.





LEGAL ODER ILLEGAL?

Der Streit um die Importe

Seit einiger Zeit mehren sich Stimmen aus dem Lager der Spielehersteller, die dafür votieren, den deutschen Importhändlern das Wasser abzugraben. Sierra beispielsweise versucht neuerdings verstärkt, durch weltweit gleichzeitiges Erscheinen der Titel das Problem gar nicht erst entstehen zu lassen – ein nicht geringer Anreiz dafür, die US-Versionen zu kaufen, besteht ja darin, daß sie meist deutlich früher auf dem Markt sind.
Mit Eidos und Activision machen zwei bedeutende Firmen jetzt jedoch auch auf der juristischen Schiene ernst: Auf ihren Websites bzw. durch entsprechende Pressemitteilungen warnen sie die Einzelhändler davor, US-Originale zu importieren und zu verkaufen. Als Begründung wurde neben dem entstehenden Einnahmeverlust besonders auch die Indizierungsgefahr genannt.
Wir haben uns in diesem Zusammenhang einmal damit befaßt, ob ein solches Vorgehen überhaupt rechtens ist: Rechtsanwalt Dr. Himmelsbach stand uns Rede und Antwort... *jn*

Importe auf dem Prüfstand

Power Play: Können Spielevertriebe oder Tochterfirmen US-amerikanischer Hersteller deutschen Einzelhändlern den Direktimport der Originalversionen verbieten?

Dr. Himmelsbach: Wer in welchen Ländern welche Spiele vertreiben darf, entscheiden die Lizenzgeber, also in der Regel die US-amerikanischen Muttergesellschaften. Die Firmen können daher ganz legal ein Export- bzw. Importverbot bestimmen. Ein gesetzliches Verbot, US-Spiele in Deutschland zu vertreiben, gibt es allerdings nicht.
Für europäische Hersteller gilt: Wer in Europa ein Spiel auf den Markt bringt, kann einen Weiterverkauf innerhalb der Europäischen Union nicht untersagen. Das heißt: Ist ein Spiel rechtmäßig in einem europäischen Staat verkauft worden, kann es in jedem anderen europäischen Staat weiterveräußert werden.

PP: Darf man dann ein US-Spiel für sich privat nach Deutschland einführen?

DH: Das deutsche Urheberrechtsgesetz, das hier Anwendung findet, verbietet bei Importbeschränkungen des Lizenzgebers die Verbreitung eines betroffenen Titels. Eine rein private Nutzung des Spiels ist keine solche „Verbreitung". Auch eine Weitergabe des (Original-)Spiels im Freundeskreis ist erlaubt.


Dr. Gero Himmelsbach ist Rechtsanwalt und Partner der Münchner Kanzlei Romatka & Collegen

PP: Welche Konsequenzen hätte die Indizierung eines US-Spiels für die deutsche Ausgabe?

DH: Auf die deutsche Version hat eine solche Indizierung nur dann Auswirkungen, wenn die US-Version und die deutsche Version – abgesehen von der Sprache – identisch sind. Andernfalls kann die deutsche Ausgabe problemlos weiter vertrieben werden.

Sportlenkrad

Mit auffälliger Rally-Rot-Einlage zeigt das R100-Lenkrad von Saitek sportliche Ambitionen. Dazu passen auch die Lenkradschaltung (Wipphebel hinter dem Volant) und die gelochten Pedale. In den Kranz sind außerdem zwei Funktionstasten eingelassen. Schon für 129 Mark (inklusive Pedalbox) gibt es den Einstieg in den Rallysport.



Vorsicht Kamera

Vom E-Mail-Gruß mit Schnappschuß bis hin zum Live-Chat mit Bildübertragung oder gar der mehrköpfigen Videokonferenz geht das Betätigungsfeld der „PC ChatCam" von Boeder. Die hochwertige Kamera mit 60-Grad-Weitwinkelobjektiv (aut. Blende, aut. Weißabgleich, Lichtstärke 1.0 Lux bei Blende 2.0) schafft eine digitale Auflösung von 640 x 480 Bildpunkten. Inklusive Software kommt das Computerauge auf 180 Mark

Die Maske

Einmal ein Alien sein: Mit der B4200-Maske von Pearl läßt sich nicht nur Halloween bereichern – dank des eingebauten Stimmverzerrers kann man auch auf Kostümfesten unerkannt sein Unwesen treiben. Ein elektronischer Vocoder verfremdet die Stimme in drei Stufen . Die robuste Hartplastikmaske besitzt eine am Gürtel zu tragende Box mit Lautsprecher, Regler und Batteriefach. Kostenpunkt: knapp 20 Mark.

PC-Schnelltakter

Wenn ein PC „Millennium-Edition" heißt, erwarten wir Besonderes: Bei Comtech hat das Sondermodell einen AMD-Athlon-Prozessor, der mit sagenhaften 750 MHz getaktet wird. 256 MByte RAM, 28 GByte Festplatte, DVD-Laufwerk, CD-Brenner, Soundblaster Live! und GeForce-Grafikkarte von Creative gehören zu den Bausteinen. Inkl. ISDN-Karte und schnurloser Tastatur gibt´s das System für knapp 6500 nur im Internet: www.comtech.de

STUDIE SAGT: KEINE GEFAHR DURCH DOOM & CO.

Aggressiv durch Computerspiele?

Die australische Regierung veröffentlichte unlängst die Ergebnisse einer insgesamt fünfjährigen Untersuchung. Der Inhalt dieser bisher umfassendsten wissenschaftlichen Auseinandersetzung mit dem Thema „Computer und Aggression" liegt in einem Dokument vor, das im Internet unter www.oflc.gov.au frei zugänglich ist. Es werden sowohl Untersuchungen zitiert, die 1995 bis 1999 in Europa, Nordamerika und Australien vorgenommen wurden, als auch Befragungen, die eigens zu diesem Anlaß von den australischen Behörden in Auftrag gegeben wurden. Dabei drehte es sich um mögliche negative wie auch positive Auswirkungen von Computer- und Videospielen auf Kinder, Jugendliche und Erwachsene. Gerade im Zusammenhang mit Gewalttaten, die in der jüngsten Vergangenheit durch Minderjährige verübt wurden, wurden in den Medien Spiele als eventuelle Ursachen für unerklärliche Gewaltausbrüche genannt. Diese Annahme wird allerdings von dem vorliegenden Bericht völlig entkräftet. In der Zusammenfassung heißt es wörtlich: „...die zeitgemäße Einstellung zur Wirkung von Computerspielen entspricht der, die sich vor Jahren gegenüber dem Fernsehen entwickelt hat: Möglicherweise hat ihr Inhalt einen Effekt auf manche Personen in manchen Situationen (der Beweis dafür ist nicht vorhanden), auf keinen Fall aber beeinflußt er junge Menschen grundsätzlich."



Vorgänge auf dem Monitor werden klar als Fantasiegebilde gewertet



Eine Gefahr der Nachahmung kann ausgeschlossen werden



Selbst in den angeblich stumpfsinnigen Ego-Shootern ist ohne Teamwork nichts mehr zu machen.

Überdies führt der Bericht aussagekräftige, statistisch belegte Details auf:

- Die Identifikation mit Figuren in Computerspielen ist für Jugendliche geringer als mit Personen in Filmen, da Spiele bei allen Altersgruppen als reine Fantasie betrachtet werden.
- Aggression bzw. Gewalt wird in Spielen als weit weniger realistisch empfunden als in Filmen.
- Aggressive Elemente in Spielen lösen mit großer Wahrscheinlichkeit Spannungen auf, statt sie, wie bisher angenommen, zu verstärken.
- Es ist zu beobachten, daß nicht aggressive Spiele das Verhalten des Spielers beeinflussen, sondern daß umgekehrt Jugendliche mit sozialen Problemen sich in Spielen mit Gewaltdarstellungen austoben.

Fazit: Doom, Quake und Kingpin mögen für Kinder ungeeignet sein, führen aber zu keinen nachweisbaren negativen Folgen bei Jugendlichen und Erwachsenen – wobei die strengste Klassifizierung der australischen Zensurbehörden „über 15 Jahre" ist. Auch der australische Generalstaatsanwalt Daryl Williams kommt zum Schluß, „daß es keinen Beleg zur Unterstützung der Ängste gibt, daß das Spielen von Computerspielen signifikant zur Aggression beiträgt." *fe*

Flippern mit Tilt

Die Stahlkugel eines echten Spielhallen-Flippers wird gern durch Stöße gegen das Gerät manipuliert. Diese „Funktion" der Realwelt bringt das neueste Gamepad von Saitek in den PC: Das „P2000 Tilt Pad" hat einen Extra-Schalter, um den Tilt-Modus zu aktivieren, einen analogen Joystick, die 8-Wege-Richtungswippe, einen Schubregler sowie 4 Trigger und 4 Feuerknöpfe. Das SB/Gameport-Gerät wird 100 Mark kosten.



Duale Vibration

In der Konsolenwelt gehören „Dual Shock"-Gamepads bereits zum alltäglichen Spielevergnügen. Interact transportiert diese Technik nun in die PC-Gefilde: „HammerHead FX" heißt das im transparenten Gehäuse sehr auffällige Pad, das zwei analoge Sticks mit Force-Feedback-Technologie kombiniert. 10 programmierbare Tasten, Software und den offiziellen 3Dfx-Segen bringt das 100-Mark-Gerät auch noch mit.

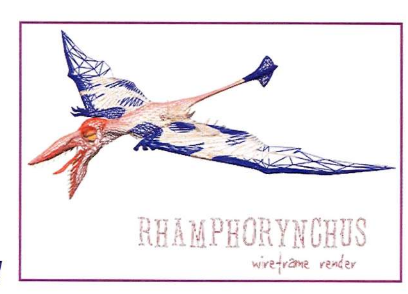
Vibratormaus

Die vibrierende Force-Feedback---Technologie hat sich in Lenkrädern und Joysticks breitgemacht, nun sind die Mäuse dran: Die Wingman FF Mouse von Logitech zittert und ruckelt passend zum Gelände oder Spielgeschehen, sofern das Game Force Feedback unterstützt. Möglich macht das die eigene Mauspad-Plattform, die via USB an den PC angeschlossen wird. Komplett mit Software kostet das FF-Erlebnis 200 Mark.

Lauschen wie Bond

Die Neugierde kennt keine Grenzen. Und wird mit dem Cyber Spy Minispion zum Teil befriedigt, verstärkt er doch getuschelte Gespräche um bis zu 40 Dezibel. So wird Geflüster auch aus 15 Metern Entfernung noch klar verständlich auf die Stereo-Kopfhörer übertragen. Für dieses nicht gerade diskrete Spielzeug verlang die Pearl Agency rund 15 Mark.





SID REX!

Firaxis läßt die Saurier tanzen

Sid Meiers nächstes Spiel wird ein Strategical über Dinosaurier sein. Von der grundsätzlichen Idee her soll das Game wohl der Civilization-Reihe ähneln. Ob es sich um Runden- oder Echtzeitstrategie handeln wird, entscheidet sich im Laufe des Januars, und viel mehr ist noch nicht bekannt. *jn*

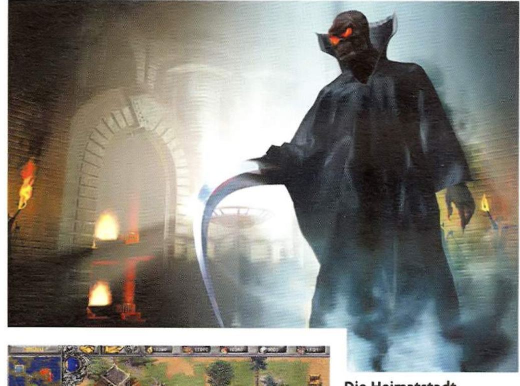


Gorky reißt Russen aus der Ruhe

Das Gruselmonster-Rollenspiel „Gorky 17" ist inzwischen auch in Rußland erschienen – und wer da glaubte, es würde wegen Verunglimpfung durchfallen, der irrte sich. Obwohl die Story des Games ja immerhin geheime Experimente der russischen Militärs für das Horror-Spektakel verantwortlich macht, geht das Spiel dort weg wie kalter Wodka: Nur wenige Tage nach der Veröffentlichung führte es bereits die Charts an... *jn*

STURM AUF DEN TZARENPALAST

Tzar



Die Heimatstadt der Blauen Armee

Info
Name: Tzar
Genre: Echtzeitstrategie
Hersteller: Take 2
Erscheinen geplant: NN

Das Königreich Keanor liegt in Trümmern, teuflische Terroreros tyrannisieren die Bevölkerung. Der Spieler muß die Chose retten, indem er in 25 Missionen seine eigene Armee aufbaut und die Raufbolde in den Orkus schickt. Gespannt sind wir insbesondere auf das Klima, das sich laut der Entwickler auf den Spielverlauf auswirken soll. *jn*

Monstermusik

Der Sound aus dem PC soll mit der „Gamer Beast 3D" nicht besonders schrecklich, sondern fürchterlich real erklingen. Trust hat dieses 100-Mark-Lautsprechersystem extra für amibtionierte Gamer entwickelt, die auch bei 800 Watt Ausgangsleistung (PMPO) keinen Schreck kriegen. Und damit die Nachbarn auf dem Laufenden bleiben, hat es einen eingebauten Subwoofer. 3D-Soundschalter und zwei Kopfhöreranschlüsse gibt´s noch dazu.

Kluger Silberling

Flach, klein, leicht (235 g) und silber ziert der Sharp ZQ-700 den Schreibtisch oder die Hemdtasche. Termin- und Telefonbuchverwaltung, Downloads von PC oder Internet sind die üblichen Qualitäten eines Organizers. 1 MByte Hauptspeicher und 320 KByte programmierbarer Speicher (!) sind dagegen ungewöhnlich. Und als Modell 750M sind es sogar 2 Mbyte plus Infrarot-Schnittstelle. Das chicke Organisationstalent ist ab 350 Mark zu haben.

Führungsstab

Als ultimativer Controller für Hardcore-Gamer bewirbt Interact seinen neuen Cyclone Digital. Der rassig geschnittene Joystick wartet mit neun programmierbaren Tasten, einem 8-Wege-Coolie-Hat, einer präzisen Throttle-Schubkontrolle, Ruderkontrolle und Software auf. Für 100 Mark nimmt er den Kontakt zu USB- oder Gameport auf.

Heimfunk

Wer zwischen TV, HiFi-Anlage und PC Kontakt herstellen möchte, muß dafür oft erst Strippen quer durch die Wohnung ziehen. Eine Alternative ist das kabellose, 2-Wege-Funksystem von Pearl: Audio- und Videosignale überträgt es zwischen Sender und Empfänger, auch ohne direkten Sichtkontakt. Die Reichweite: bis 30m in Räumen und max. 100m im Freien. Mit Scart- und Chinch-Anschlüssen kostet das Set 250 Mark.



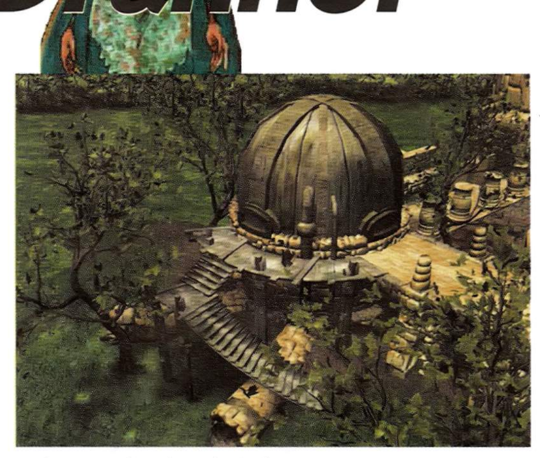
POOL OF RADIANCE II

Ruins of Myth Drannor

Der Pool of Radiance in den Dungeons unter New Phlan ist wieder aktiv und produziert Untote am laufenden Meter. Die Ursache des Übels wird in Myth Drannor vermutet, der vor Zeiten untergegangenen Elfenstadt. Die Fortsetzung der klassischen Forgotten-Realms-RPGs verwendet bereits die Regeln der Dritten AD&D-Edition und basiert auf einer Iso-Engine, die an die von „Baldur's Gate" erinnert. Die Quests sollen nichtlinear aufgebaut sein, Charaktersteigerungen bis zum 16. Level sind geplant. *jn*

Info

Name: Ruins of Myth Drannor
Genre: Rollenspiel
Hersteller: Stormfront/SSI/Mindscape
Erscheinen geplant: Ende 2000



Myth Drannor, einst eine stolze Stadt

Age of Wonders 1.2

Kurz vor Weihnachten (und damit leider zu spät für unsere CD) wurde der Patch zur Version 1.2 von „Age of Wonders" veröffentlicht. Neben etlichen getöteten Spezial-Bugs bewirkt der Flicken vor allem eine erstaunliche Verbesserung der KI – was sich z.B. bei den Automatik-Kämpfen bemerkbar macht. In der jetzigen Form würden wir das Spiel bei über 80% ansiedeln. *jn*

Throne of Darkness

Nachdem sich Acclaim aus dem Projekt zurückgezogen hatte, wird nun Havs Interactive gegen Ende des Jahres ein im feudalen Japan angesiedeltes Action-RPG namens „Throne of Darkness" herausbringen, bei dem es darum geht, die Macht im Lande zu erringen. *jn*



Dungeon Siege

Chris Taylor, der Oberboß des „Total-Annihilation"-Projekts, arbeitet neuerdings unter den Fittichen von Microsoft an einem Echtzeitstrategie/Rollenspielmix. Vorläufiges Veröffentlichungsdatum: Ende 2000. *jn*

Flotte Maschine

Für knapp 4000 Mark will uns Direktanbieter Dell in eine neue Dimension führen: „Dimension XPS B" lautet die geheimnisvolle Bezeichnung der jüngsten PC-Kreation. Und er hat so neuartige Dinge wie den Intel 820-Chipsatz, einen 133 MHz Frontside-Bus, 128 MB RD-RAM und einen „Advanced Transfer Cache" für den Prozessor an Bord. Ein PIII mit 667 MHz, 27,2 GB Festplatte, nVidia GeForce 256 AGB-Grafikkarte und Creative Live!-Soundkarte erfreuen das Spielerherz.

Hübsche Musik

So eine Mini-HiFi-Anlage gab´s noch nie: Der Receiver der Dual MN8010DA besitzt ein abnehmbares Bedienteil, welches auf seinem Display nicht nur über den Status der Anlage informiert, sondern obendrein die Fernbedienung von Fernsehapparat, Videorecorder, SAT-Empfänger oder externem Laufwerk (Tape, CD...) erlaubt. Ansonsten gibt es für knapp 2000 Mark RDS-Tuner (mit Radiotext), Dolby Pro Logic, 3fach-CD-Wechsler, Tapedeck und 3-Wege-Aktiv-Boxen.



Kombi-Spiel

Viele Spieler docken an ihren Gameport entweder Joystick oder Gamepad an. Mit nur einem Kabel läßt sich jetzt das Kombigerät SP550 von Saitek anstecken. Per Spezialscharnier sind hier ein vollwertiges Pad (8-Wege-Schalter, 4 Knöpfe, 2 Trigger) und ein ausgewachsener Joystick (Schubregler, Coolie-Hat) verbunden. Das Schönste daran: Auch der Preis wurde kombiniert und macht insgesamt nur 80 Mark aus.



Zentral-Zapping

TV, Video, Sat-Receiver, D-Box, DVD-Player und HiFi-Turm kommen kaum noch ohne Fernbedienung aus. Um die ganze Flut an Knöpfchen-Boxen auf dem Couchtisch zu eliminieren, gibt es seit einiger Zeit flexibel programmierbare Zentral-Fernbedienungen. Ein hübschen Exemplar hat Pearl mit der „One for All Topline" im Angebot (für 180 Mark). Sie kennt die Infrarot-Codes vieler gebräuchlicher Geräte und kann zudem aktualisiert werden.

Icewind Dale

Interplay ist gerade dabei, coole Monster in das neue Action-RPG „Icewind Dale" einzubauen. Hier ein paar Beispiele... *jn*



Eistrolle sind kleiner und cleverer als „normale" Trolle – und sie können sich regenrieren!



Orogs muß man sich als große Orks mit einem Schuß Ogerblut vorstellen



Die schlangenähnlichen Yuan-Ti stammen eigentlich von Menschen ab und stellen teuflisch schlaue Fallen!



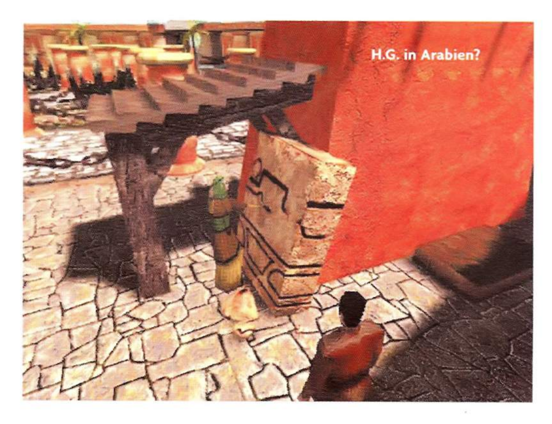
Die Auflösung ist mit 640 x 480 zwar eher niedrig, aber trotzdem wirkt es einfach prächtig!

DAS WURDE AUCH ZEIT!

The Time Machine

Cryo hat mal wieder ein ganz besonders ambitioniertes Projekt gestartet: die Versoftung von H.G. Wells' „Zeitmaschine"! Allerdings fühlen sich die Designer nicht unbedingt an die Story der Vorlage gebunden, denn in der Rolle von Wells höchstpersönlich reist man hier in die ferne Zukunft, wo unsterbliche Zeit-Genossen Probleme mit temporalen Stürmen haben, welche ihnen die Erinnerungen rauben. Nun ja. Optisch sieht das Adventure jedenfalls schon mal wieder super aus... *jn*

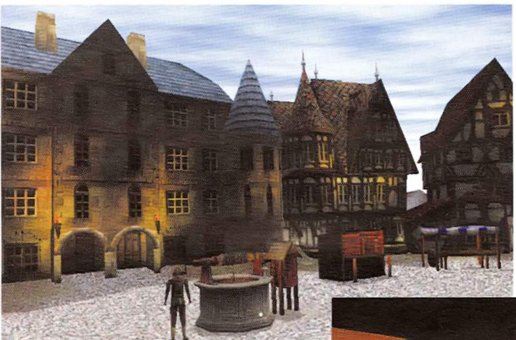
Info
The Time Machine
Genre: Adventure
Hersteller: Cryo
Erscheinen geplant: März 2000



H.G. in Arabien?

FUGGER, DIE DRITTE

Die Gilde



Die Stadt ist komplett begehbar

Ein wirklich verblüffendes Sequel präsentierten uns kürzlich die 4Head Studios: Aus juristischen Gründen umbenannt, pflegt der „Fugger 2"-Nachfolger einerseits seine Wurzeln, geht andererseits aber viel weiter! In einer kompletten 3D-Stadt kann man in der Epoche zwischen 1400 und 1600 etwa 60 verschiedene Berufe ergreifen, Gilden und Zünften beitreten sowie 900 (!) Güter produzieren. Das Spiel selber läuft übrigens in Echtzeit ab, und wie bei den Vorgängern kann man seine Firma natürlich an die Nachkommen vererben. *jn*



In der Werkstatt des Bootsbauers

Info
Name: Die Gilde
Genre: Wirtschaftssimulation
Hersteller: 4Head/Infogrames
Erscheinen geplant: Sommer 2000

KOLONISSIMUS!

Anno 1503

Jetzt ist es offiziell: Der Nachfolger zum gefeierten Anno 1602 ist auf dem Weg! Der Titel steht schon fest: „ANNO 1503 – Aufbruch in eine neue Welt". Darin geht es nicht etwa chronologisch weiter, sondern im Gegenteil in die fernere Vergangenheit, als es ein noch größeres Abenteuer war, zu unbekannten Küsten zu segeln. Ganz verschiedene Kontinente können nun erforscht werden, und nicht nur die Karibik, sondern Atlantik, Pazifik und ebenso Indischer Ozean wollen von den Karavellen der wagemutigen Computerkolonisten durchpflügt werden. Dabei trefft Ihr auf sehr unterschiedliche Eingeborenenvölker, die immer für Überraschungen gut sind. Eine komplett neue Grafikengine wird dabei den Spielspaß in dunstig-blaue Höhen treiben: Nebel, Licht- und Transparenzeffekte erzeugen einen noch realistischeren Eindruck. Die Gebäude sind dabei ausgesprochen detailfreudig gestaltet, wie die ersten Modelle schon zeigen. Bis das Spiel allerdings Fernweh über die heimischen Bildschirme flimmern läßt, dürften noch manche Monate vergehen: erst zum nächsten Weihnachten ist fest damit zu rechnen. *fe*



Info
Name Anno 1503
Genre Strategie
Hersteller Sunflowers/Infogrames
Erscheinen geplant Ende 2000

Cthulhu

Nachdem sie erfolgreich an Simon dem Zauberer 3 gebastelt haben, wollen sich die britischen Entwickler Headfirst an ganz andere Themen wagen: Sie erwarben die Lizenz für ein Spiel um die schreckliche Gottheit Cthulhu, die wir ansonsten nur aus den Schriften H.P. Lovecrafts oder Alpträumen kennen. Bisheriger Titel des actionlastigen Games voller Rätsel und Geheimnisse ist: Dark Corners of the Earth. Was uns genauer erwartet, steht noch nicht fest. Aber was uns auch erwartet – wir werden es aus der Egoperspektive erleben. *fe*



Ist er das? Das namenlose Grauen, älter als die Götter?

Info
Name: Dark Corners of the Earth
Genre: Action
Hersteller: Headfirst
Erscheinen geplant: Ende 2000

Battlecruiser Millennium

Derek Smarts „Battlecruiser 3000AD" ist das Musterbeispiel dafür, wie man ein Spiel kaputtmacht: Viel zu früh veröffentlicht, konnten die späteren Versionen des Titels den verheerenden Eindruck der ersten Verkaufsversion schon deshalb nicht mehr wettmachen, weil niemand mehr das Teil noch haben wollte. Nun ist der Nachfolger „Battlecruiser Millennium" in Arbeit – und wir wünschen allen Beteiligten diesmal ein glücklicheres Händchen. *jn*

Firestorm

C & C 3 ADD-ON



Noch fremdartigere Welten und neue dicke Wummen erwarten Euch in Firestorm

Tiberian Sun, Teil 2: Oberfiesling Kane hat dann doch nicht überlebt, aber der Kampf geht weiter, sogar mit gesteigerter Intensität. Neue Waffen bereichern das Spiel auf beiden Seiten bzw. sorgen für verbesserte Balance. Beide Parteien rücken mit mobilen Waffenfabriken an, die NOD-Brüder haben ihre Tarnfähigkeiten erweitert und führen den Reaper, einen überschweren, vierbeinigen Raketen-Cyborg ins Feld. Auf der Lichtseite der GDI hält ein Artilleriemech, der Juggernaut, den Weg für nachrückende Truppen frei, und auch die Luftlandedivisionen gewinnen an Kraft. Selbst eine Spionagedrohne nach dem Vorbild der Zerg-Technologie aus StarCraft steht nun zur Verfügung. Das alles spielt sich in 18 neuen Missionen und 10 zusätzlichen Multiplayermaps ab und wird mit ca. 30 Minuten Videosequenzen illustriert. Rechnet ab Frühjahr mit dem Add-On. *fe*

Info
Name: Firestorm
Genre: Echtzeitstrategie
Hersteller: Westwood/EA
Erscheinen geplant: Frühjahr 2000



Hecobah und ihre üblen Schergen machen Euch in Nox das Leben schwer. Glücklicherweise stehen Euch zum Ausgleich wahre Arsenale an Waffen und Magie zur Verfügung

Nox

Oberflächlich betrachtet, sieht es ja wie Diablo aus – Isoperspektive in gruftigem Ambiente. Mit Schwertern und Beschwörungen kämpft Ihr als Ritter, Magier oder Anführer einer Gruppe gegen das Böse, das sich im konkreten Fall um die Königin der Untoten, Hecubah, schart. Um das Geschehen weiter zu beleben, tretet Ihr einer von drei Gilden bei, die den Drachen, der Natur oder der Illusion gewidmet sind. Entsprechend vermitteln sie Kräfte, die mit Feuerbällen, der Beherrschung von Kreaturen oder Mummenschanz wie Teleportation und Unsichtbarkeit zu tun haben. Besonderen Wert wurde bei der Entwicklung von Nox auf physikalische Korrektheit gelegt, soweit das im Reich der Magie möglich ist. Neue Optionen für Multiplayer sollen Nox zusätzlich veredeln. *fe*

Info
Name: Nox
Genre: Actionrollenspiel
Hersteller: Westwood/EA
Erscheinen geplant: Februar 2000



E-Mail Games brechen durch Schallmauer

Die von Hasbro/Microprose veröffentlichten E-Mail Games (wir berichteten in der vorigen Ausgabe) haben mittlerweile, wie der Hersteller verlauten läßt, 100.000 Spieler gefunden. *jn*

Wenn die Teufel tanzen

Basierend auf dem berüchtigten Splatter-Spektakel von Sam Raimi, in dem durch das Buch der Toten, dem Necronomicron ex Mortis, finstere Mächte heraufbeschworen wurden, entwickelt Heavy Iron Studios unter der Schirmherrschaft von THQ ein Action-Adventure. Der Spieler wird dabei Ash, den Helden der Filmtriologie, verkörpern, Puzzles lösen und sich mit den von dunklen Kräften besessenen Kreaturen herumschlagen. Auf die geballte Ladung von Schockeffekten sowie nervenaufreibenden Survival-Horror freuen wir uns schon jetzt... *cis*

Info

Name: Evil Dead: Ashes 2 Ashes
Genre: Action-Adventure
Hersteller: Heavy Iron Studios/THQ
Erscheinen geplant: Herbst 2000



Quake 3 für Kinder?



Eine flexible Game-Engine läßt alles mögliche zu. Das dachte sich auch ein junger Entwickler, der wohl den modernsten und technisch fortschrittlichsten Shooter auch Kindern zugänglich machen wollte. Zu diesem Zweck wurden alle Waffen verändert und Geschosse und Verletzungen entfernt und durch bunte Farbspritzer ersetzt. Mit Hilfe dieser Modifikation entsteht also eine grellbunte Farbenschlacht, in der es mehr um Herumkleckern als um Abschußzahlen geht. Interessierte finden Details unter:

http://eclosis.hypermart.net/quake3/pball/index.html

Blair Witch Projekte

Der Low-Budget-Streifen „The Blair Witch Project" sahnte bereits an den US-Kinokassen kräftig ab und spielte ein Vielfaches seiner Produktionskosten wieder ein. Gathering Of Developers hat sich nun weltweit exklusiv die Rechte an dieser Thematik gesichert. Im Auftrag von GOD werden verschiedene Entwicklerteams im Laufe des Jahres gleich an mehreren Titeln, die auf der fikiven Hexenmythologie basieren, arbeiten. Angeblich werden die Geschehnisse in unterschiedlichen Epochen angesiedelt sein und mittels der Nocturne-Technologie von Terminal Reality realisiert. Das erste Spiel dieser Reihe soll voraussichtlich im Sommer 2000 erscheinen. *cis*

Diablo

Joe Nettelbeck

Der Termin wird zwar immer wieder verschoben, rückt aber letzten Endes doch näher. Zu Ostern soll es nun soweit sein, daß der Hase allen braven Leuten ein Exemplar von „Diablo II" ins Nest legt. Damit Ihr einstweilen ohne das Teufelchen gut durch den Winter kommt und Euch eine Vorstellung davon machen könnt, wie das Game derzeit aussieht, haben wir einige der prächtigsten aktuellen Screenshots gesammelt und drucken sie einfach mal kommentarlos ab...






Weapons
Magic
Misc
Cost: 450
Chipped Ruby
Can Be Inserted in Socketed
Weapons, Shields or Helms
Weapon: adds fire damage to attack
Shield: adds resistance to fire
Helm: adds to maximum life
Gold in Stash: 0
Drop Gold
6149




Hello, there. You must be a great
adventurer to risk coming here.
My name's Asheara, and I lead the
mercenary band of mages known as















Simon the Sorcerer 3D

Der leicht überkandidelte Teenage-Mutant Hero Wizard Simon muß mal wieder sich selbst und alle Welt retten

Simon the Sorcerer 3D

GENRE:	Adventure
HERSTELLER:	Headfirst/Hasbro
ERSCHEINEN GEPLANT:	März 2000

www.simon3d.com



Joe Nettelbeck

Offenbar ist „3D" das Schlagwort der Adventure-Saison – auch ein gestandener Halbwüchsiger wie Simon kann sich dem nicht entziehen. Freilich scheint er (wie seine erwachsenen Genrekollegen) daran zu leiden, daß die neue Optik zwar bestenfalls ganz nett wirkt, aber mit der von aktuellen Shootern nicht konkurrieren kann. Umso wichtiger ist in solchen Fällen die Story. Was Simon angeht, so wäre der Beginn der Geschichte ziemlich festgelegt, wurde der Kleine doch am Schluß des zweiten Teils vom Zauberer Sordid gekidnappt. Aber es lief wohl nicht alles so, wie Sordid es wollte, denn nunmehr erwacht Simon in der „Wiedergeburts-Kammer" einer Aztekenpyramide. Ihm gelingt die Flucht zu seinem Mentor Calypso, welcher die freudige Nachricht für ihn hat, daß eine Rückkehr in die normale Welt doch möglich ist (Simon wurde ursprünglich von Calypso in das magische Universum beschworen). Auf der Suche nach dieser Möglichkeit stolpert Simon dann erneut über Sordid und dessen Pläne zur Freisetzung der alles verschlingenden Nexus-Energien...

Das klingt nach einer Story, die für jüngere Abenteurer gerade richtig sein könnte, wenngleich sie nicht vor Originalität strotzt. Dafür versprechen die Hersteller Headfirst Productions in den Dialogen Gags am laufenden Meter. Die uns zur Verfügung stehende Pre-Alphaversion lief allerdings noch sehr instabil, weshalb eine eingehendere Erkundung dieses Aspekts auf später verschoben werden mußte. Aber wer die ersten beiden Simon-Teile kennt, darf wohl getrost davon ausgehen, daß deren völlig absurder Humor hier erneut fröhliche Urständ feiert.

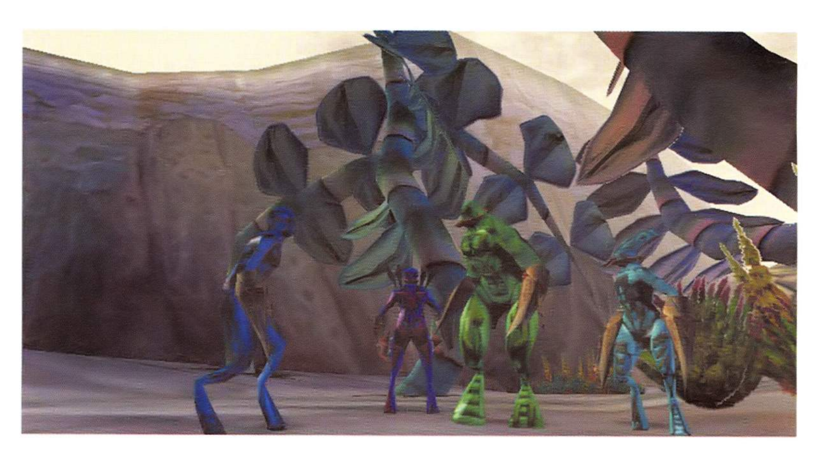


Das erste große Rätsel: Wie läßt sich der Golem ausschalten?



Welche Pracht! Zauberer haben es eben doch leichter...

Im übrigen wird es zu einem Wiedersehen mit alten Bekannten kommen, denn außer den erwähnten Zauberern spielen auch Sordids tückischer Gehilfe Runt und der seltsame Sumpfling eine Rolle. Verschiedene Lösungswege und Verzweigungen sollen darüber hinaus für Langzeit-Motivation sorgen. Gesteuert wird der in Third-Person-View gezeigte Knirps derzeit per Keyboard, was nach meinem bisherigen Eindruck ganz gut funktioniert, aber gemäß des Designdokuments soll auch noch eine Maussteuerung dazukommen. Problematisch könnten u.U. die wechselnden Kameraperspektiven werden – etwas, was den Designern offenbar auch aufgefallen ist, weshalb sie zur besseren Orientierung eine First-Person-Kamera eingebaut haben. Dieser Modus arbeitet jedoch nur so lange, wie man den Button gedrückt hält, und bewegen kann man sich dabei nicht. Jedenfalls sind wir auf die nächsten Versionen mächtig gespannt. ■



Die Krönung der Gentechnologie: Mit einem Team von bis zu vier sogenannten Genohuntern müßt Ihr fremde Welten von garstigen Parasiten befreien

Evolva

Computer Artworks präsentiert die Elite-Soldaten der Zukunft

SCHÄDLINGSBEKÄMPFUNG AUF FERNEN WELTEN

Evolva

GENRE:	Action
HERSTELLER:	Computer Artworks/ Virgin Interactive
ERSCHEINEN GEPLANT:	Frühjahr 2000

www.evolva.com

Chris Peller

Virgin Interactive verblüffte auf der letzten E3 das Fachpublikum mit der Präsentation eines neuen, äußerst verheißungsvollen Titels . „Evolva" nennt sich das vielversprechende Projekt, mit dem das Entwicklerstudio Computer Artworks die Freunde grafisch aufwendiger und spielerisch intelligenter Action-Games in Verzückung versetzen will. Zur Story: Wieder einmal droht Gefahr aus den Tiefen des Weltraums. Ein Parasit infiltriert unsere Galaxie, landet auf dem nächstgelegenen Planeten, infiziert und zerstört ihn. Dabei produziert der Organismus Eier, die schließlich ins All geschossen werden und das nächste Gestirn befallen. Währenddessen sorgt eine Armee von Wächtern auch noch dafür, daß der Schmarotzer bei seiner destruktiven Tätigkeit nicht gestört wird.

Mit einem Platoon von ultimativen, in Genlabors gezüchteten Soldaten, den Genohuntern, soll der Spieler dem Parasiten nun den Garaus machen. In Third-Person-Perspektive werdet Ihr jeweils einen dieser Kämpfer durch das fremdartige Terrain dirigieren, während der Computer Eure drei Kameraden kontrolliert. Es ist jedoch jederzeit möglich, per Tastendruck in die Haut eines anderen Mitstreiters zu schlüpfen. Mit der Steuerung werden sich Actionspieler sehr schnell anfreunden. Man merkt, daß die Entwickler in ihrer Freizeit Ego-Shooter gespielt haben, denn Ihr werdet Euren Charakter wie Corvus in „Heretic II" durch das Areal lenken. Eurer Truppe könnt Ihr bei Euren Streifzügen gar einige simple Befehle erteilen und sie beispielsweise zu einem bestimmten Ort schicken oder ein potentielles Ziel angreifen lassen.

Das Besondere an „Evolva" ist aber nicht, daß Ihr mit einer kleinen Gruppe merkwürdiger Kreaturen auf fernen Welten unterwegs seid, sondern, daß sich Eure Genohunter im Spielverlauf weiterentwickeln. Stehen Eure Kämpfer in der Nähe von Überresten eliminierter Feinde,



Eklige Kreaturen beschützen den Parasiten



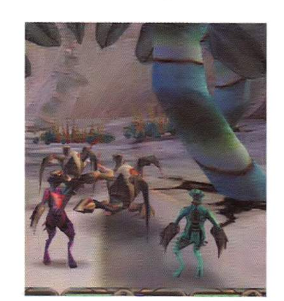
Die Wurzel allen Übels in seiner ganzen Pracht


Auch friedfertige Geschöpfe können als Genlieferanten fungieren



Dieser Genohunter kann mutieren und erhält neue Fähigkeiten

absorbieren sie nämlich automatisch deren Genmaterial. Sobald einer Eurer Soldaten sich genügend Gene einverleibt hat, könnt Ihr einen Mutationsprozeß initiieren. Dadurch erhält der betreffende Charkter neue Fähigkeiten, oder bereits vorhandene Eigenschaften werden aufgewertet. So erlangen Eure Schützlinge mit der Zeit neue Waffensysteme (angefangen von gefährlichen Klauen, über eine Art Maschinengewehr bis hin zu Flammen- und Granatwerfer). Neben den widerlichen Vasallen des Parasiten bevölkern auch noch weitere unterschiedliche Rassen den jeweiligen Planeten. Diese eher neutralen Geschöpfe können ebenfalls als Genquelle herhalten. Von diesen Wesen eignet man sich beispielsweise Panzerung an, verstärkt seine Sprungfähigkeit oder seine Schnelligkeit. Mit dem Zuwachs von Eigenschaften wird sich im übrigen auch das Äußere eines Charakters verändern. Letzendlich ist der Spieler in der Lage, sich sein eigenes, individuelles Team von Genohuntern zu züchten – will man dem Hersteller Glauben schenken, sind über eine Milliarde Variationen möglich. Mit dieser Mannschaft wird er dann auch über LAN oder Internet in erbitterten Multiplayer-Schlachten gegen die Kreationen von Freunden antreten können.


Die beiden Genohunter werden sich schon um die Feinde kümmern


Bizarre, wirklich fremdartige Welten müssen erkundet werden

Doch nicht nur bezüglich der beliebig modifizierbaren Krieger will Computer Artworks im Action-Genre neue Akzente setzen. Was die KI anbelangt, soll „Evolva" obendrein dank der von der Company entwickelten Artificial-Life-Technologie einen noch nie erreichten Realismusgrad erreichen. Tatsächlich konnten wir uns anhand eines komplett spielbaren Levels von den facettenreichen Verhaltensweisen der computergesteuerten Charaktere überzeugen. So agieren die Mitglieder Eures Teams schon recht selbständig – wenn auch nicht immer erfolgreich. Die Spielewelt wirkt zudem außerordentlich lebendig. So läßt die eigentlichen Bewohner des Planeten die Anwesenheit der Elite-Soldaten relativ kalt, kommt man allerdings den Brutstätten der Viecher zu nahe, versuchen sie Euch zu vertreiben. Seid Ihr einmal nicht damit beschäftigt, das agressive Gezücht des Parasiten zu bekämpfen, könnt Ihr beobachten, wie sich die gemeinen Wesen die Zeit vertreiben und die friedlichen Kreaturen jagen. Hinsichtlich der Optik werden sich selbst verwöhnte Zocker nicht beschweren können. Phantasievoll gestaltete Planetenlandschaften, die sogar ein gewisses Maß an Interaktion zulassen, flüssig animierte Kreaturen, Reflexionen sowie bemerkenswerte Licht- und Explosionseffekte sollen eine technisch aufsehenerregende Parasitenjagd gewährleisten. Um diese visuellen Leckereien auf den Monitor zu zaubern, wird „Evolva" allerdings nach einer Direct3D-kompatiblen Beschleunigerkarte verlangen. ■


Heftige Auseinandersetzungen mit dem agressiven Gefolge des Parasiten sind unvermeidlich

BALDUR'S GATE II

SHADOWS OF AMN

Baldur's Gate verlieh dem abgehalfterten Subgenre der AD&D-Versoftungen neuen Glanz – der Nachfolger soll es nun auf strahlende Höhen treiben...



Baldur's Gate II: Shadows of Amn

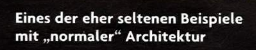
GENRE:	Rollenspiel
HERSTELLER:	BioWare/Interplay
ERSCHEINEN GEPLANT:	Ende 2000

www.interplay.com

Joe Neltelbeck

Die Story des kommenden Mega-Rollenspiels von BioWare gehört weitgehend zu den Betriebsgeheimnissen der Designer – vermutlich nicht zuletzt deshalb, weil letztere in dieser Frage selber noch im Dunkeln tappen. Bekannt sind nur einige vage Aussagen, die sich geografisch auf die Gegend südlich der Stadt Baldur's Gate beziehen, einige konkrete Schauplätze wie die Elfenwälder von Tethir oder die Astralebene benennen und sich im übrigen in düsteren Orakeln über einen besonders üblen Schurken ergehen, den es zu bekämpfen gilt. Rein technisch jedoch ist bereits eine ganze Menge über das Projekt zu erfahren: Beispielsweise werden noch nicht die Regeln der dritten AD&D-Edition verwendet; nichtsdestotrotz kommen durch den Einbau neuer Zaubersprüche und Items auch zusätzliche Vorschriften auf den Spieler zu. Ganz zu schweigen von den sogenannten Character-Kits, doch dazu später mehr. Das Kampfsystem dürfte dem Vorgänger stark ähneln, es basiert also nach wie vor auf Echtzeit, bietet aber die Möglichkeit, den Kampfablauf jederzeit per Tastendruck zu unterbrechen, um Befehle zu verteilen. 3D-Karten werden nicht erforderlich sein, sollen aber via OpenGL unterstützt werden.

Wer schon BG gespielt hat, wird den Hauptcharakter übernehmen können, neue Helden dürften je nach Beruf auf dem siebten oder achten Level beginnen. Wie gehabt, soll die normale Party insgesamt bis zu sechs Mitglieder umfassen, zusätzlich ist es aber auch möglich, Monster zu charmen oder andere Figuren zur zeitweiligen Mitarbeit



Eines der eher seltenen Beispiele mit „normaler" Architektur



Baldur's Gate II mit kompletter Screenmaske



zu bewegen, die jedoch nicht eigentlich zur Party gehören.
Unter den 15 NPCs, die generell bereit wären, dem Abenteurertrupp beizutreten, finden sich fünf bereits bekannte Gesichter, zum Beispiel Imoen, Jaheira und der allseits beliebte Minsc mit seinem eingebildeten Kampfhamster Boo. Diese NPCs werden, wie bereits in der vorigen PP gemeldet, mit erheblich ausgefeilteren KI-Scripts ausgestattet; unsere Prognose, daß dieses System trotz noch vorhandener Schwächen eine entscheidende Neuentwicklung im Genre darstellt, scheint sich also zu bewahrheiten. Die vermutlich interessanteste (weil tüfteligste) Neuigkeit bezüglich Charaktere bzw. Charakter-Generierung dürfte jedoch sein, daß die gewohnten Klassen nochmals unterteilt werden – ähnlich dem Magier, der sich schon in BG auf verschiedene Teilaspekte des Hokuspokus spezialisieren konnte. So darf nun auch der Paladin wählen, ob er ein Cavalier, ein Inquisitor oder ein Undead Slayer sein möchte. Der Druide kann demgegenüber dem Pfad des Shapeshifters, des Totemic Druids oder des Beast Friends folgen, während z.B. der Thief als Assassin, Swashbuckler oder Bounty Hunter durch die Lande zieht. Diese „Charakter-Kits" sind jedoch nur für Single- oder Dual-Class-Charaktere erlaubt. Wer einen echten Multi-Helden erschaffen will, muß sich diesbezüglich in Verzicht üben.
Interessant auch das neue System der Waffenspezialiserung: Zunächst kann jedermann mit jeder Waffe grundlegend vertraut sein, darüber hinaus ist es Rangern und Paladinen möglich, eine Spezialisierung zu erwerben. Weitere Stufen der Kampfeskunst wie Master oder Grand Master sind jedoch den Fightern vorbehalten – und zwar ausschließlich den Single-Class-Vertretern dieses Berufs.
Der ganze Spaß beginnt 12 Jahre nach den Ereignissen von BG – obwohl, ein Spaß ist es zunächst nicht, denn der vom Spieler verkörperte Held findet sich zu Beginn in einem Gefängnis wieder. Imoen befreit den armen Knaben, und ein anschließender Rundgang durch das Verlies bringt auch noch Jaheira und Minsc ans Tageslicht.
Die dann folgende (und wie gesagt noch sehr nebulöse) Story dürfte sich als echtes Monster der Rollenspielgeschichte entpuppen: Die Hersteller versprechen mehr als einhundert (!) Sub-Plots sowie eine Spieldauer von 150 oder gar mehr (!!) Stunden. Damit würde das Game in einer Reihe mit Schwergewichten wie „Wizardry VII" oder „Ultima VII" zu nennen sein.
Ein recht witziger Punkt, den sich BioWares Planer wohl von „Might & Magic VII" abgeschaut haben ist, daß der Held eine eigene Festung besitzen darf, sobald er die erforderlichen Voraussetzungen mitbringt – wozu u.a. die Lösung einer bestimmten Quest gehört. Welche Festung dies sein wird, hängt davon ab, für welche Klasse man sich anfangs entschieden hat. Denn Grundbesitz bringt auch Pflichten mit sich: Das Playhouse z.B. (die „Festung" des Barden) verlangt vom Spieler eine vernünftige Rollenverteilung, mit der die Schauspieler zufrieden sind, ja, vielleicht sogar mal den einen oder anderen eigenen Auftritt. Dafür erweist es sich dann als sprudelnde Informations- und auch Geldquelle.
Dialoge werden nach wie vor sehr wichtig sein, wenn nicht noch wichtiger: Durch ihre Aufspaltung in kleinere Teile will BioWare häufigere Möglichkeiten zur Einflußnahme einbauen (etwa durch Anklicken von Multiple-Choice-Antworten).
Der Multiplayer-Bereich schließlich soll dort Änderungen erfahren, wo beim Vorgänger Schwachpunkte lagen: Wenn sich einer der Spieler mit einem NPC unterhält, führt das z.B. insbesondere nicht mehr grundsätzlich dazu, daß für alle anderen die Zeit stoppt; nur bei wichtigen Gesprächen wird dies nach wie vor der Fall sein. Auch kann man jetzt unabhängig von den anderen einkaufen, ohne daß der Rest der Party warten muß. ■



Erste Eindrücke vom Rollenspielhammer der 2000er-Weihnacht









BLACK & GÖTTERDÄMMERUNG

Wenn alles klappt, schlägt Peter Molyneux in einem halben Jahr ein neues Kapitel in der Geschichte des Computerspiels auf

Fritz Effenberger

Peter Molyneux ist einer der ganz Großen in der Spieleentwicklung. Meilensteine wie Populous und Dungeon Keeper haben die Computerspielelandschaft geprägt. Aber wie bei anderen Genies auch fällt auf, daß er mehr oder weniger immer dasselbe Thema verfolgt, in seinem Fall: Gott spielen und über alle Kreaturen herrschen. Inzwischen werkelt er mit seinem Team Lionhead schon seit zwei Jahren an seinem bislang ambitioniertesten Projekt: Black & White. Das – wen wunderts – sortenreine Godgame wurde in dieser Zeit von der Fachpresse mit so vielen Vorschußlorbeeren überhäuft, daß klare Konturen zu verschwinden drohten. In circa einem halben Jahr soll Molyneux' jüngste Kreation die Spielergemeinde durch einen neuen, verblüffenden Genremix wieder ein wenig glücklicher machen. Wir fassen die bislang feststehenden Fakten (und das sind gar nicht mal so wenige) zusammen, so daß Ihr Euch schon einmal in aller Ruhe darauf vorbereiten könnt.



Black & White

GENRE:	Rollenstrategie
HERSTELLER:	Lionhead/EA
ERSCHEINEN GEPLANT:	Mitte 2000

www.lionhead.com

Die Stämme Edens

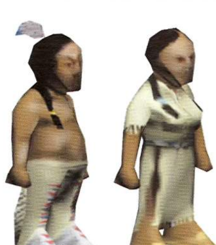
Acht verschiedene Völker bewohnen den Paradiesgarten. Indem man sich von ihnen anbeten läßt, verleiht jedes dem Spieler unterschiedliche Fähigkeiten sowie magische Energie.



Die Azteken sind bekannt für ihre grausigen Menschenopfer; sie verfügen über besonders gewalttätigen und blutigen Zauber.



Die Japaner besitzen eine besondere mentale Stärke; sie verleihen Illusionszauber.



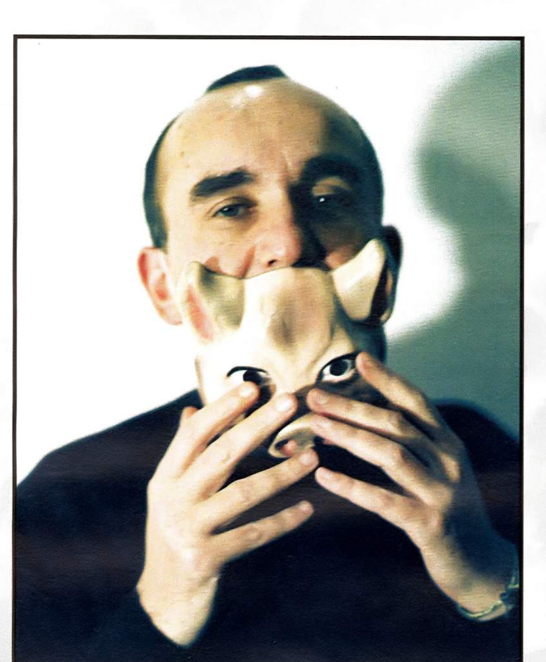
Die Indianer sind der Inbegriff von Frieden und Harmonie.



Die Tibeter verfügen über Magie, die den Spieler mit gamu außergewöhnlichen Fähigkeiten ausstattet.

WHITE





Der Planet Eden

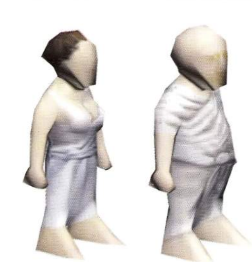
Im wesentlichen folgt Black & White den vertrauten Pfaden. Zu Beginn eines Spiels findet Ihr Euch unvermittelt auf einem unbeschreiblich paradiesischen Planeten wieder, der von Mensch und Tier in völliger Eintracht und Harmonie bewohnt wird. Die Völker der Menschen gleichen einigen unserer eigenen Geschichte.

Der Zauberer

Doch sobald der Spieler in der Rolle eines jungen und begabten Zauberers die Szene betritt, ändert sich alles. Seine übermächtigen Kräfte können Wunder wirken und Segen über die Menschen bringen, genauso aber auch Tod und Zerstörung. Es ist unabdingbar, möglichst schnell Einfluß über die Sterblichen zu



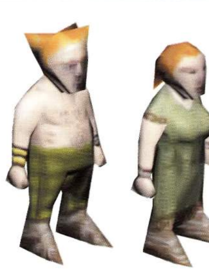
In ihrer Freizeit spielen die Eden-Bewohner am liebsten Fußball



Die Griechen besitzen von allen Fähigkeiten ein wenig, verleihen aber keine magische En ergie.



Die Ägypter sind begnadete Baumeister; ihr Zauber schützt das eigene Reich.



Die Kelten sind der Natur näher als andere; ihre Kräfte wirken auf Wind und Wetter.



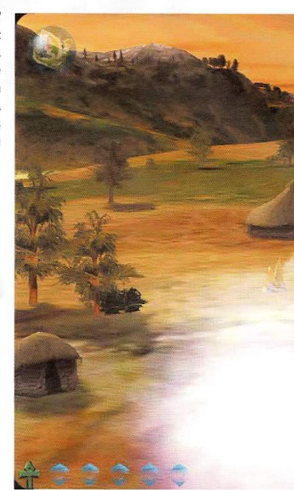
Die Wikinger besitzen schreckliche Kräfte; ihr Zauber kann Armeen von Untoten herbeirufen.

→

Das göttliche Haustier

Der Spieler wählt sich aus der reichen Fauna Edens eine beliebige Kreatur und erklärt sie zu seinem Liebling. Zur Auswahl stehen unter anderem Krokodile, Kröten, Löwen, Kühe, Affen und auch Menschen. Durch erzieherische Fürsorge wächst sie zu gigantischer Größe und erschreckender Macht heran. Die Kreatur kann daher für die eigenen Anhänger zum echten Problem werden, da ist pädagogisches Fingerspitzengefühl gefragt. Dieses persönliche Haustier lernt seine sämtlichen Marotten vom Spieler und entwickelt darüber hinaus auch eigene magische Fähigkeiten. Im Unterschied zu seinem Herrn ist es aber nicht auf die Verehrung durch Sterbliche angewiesen, sondern schöpft seine magische Energie aus sich selbst. Das verschafft ihm eine essentielle Bedeutung, besonders im Kampf gegen andere Götter.

Was wäre das Leben ohne Magie? In diesem Fall vor allem eins: schnell zu Ende. Ein weiterer Vorteil sind die herrlich anzusehenden Leuchterscheinungen, die unsere Machtwirkungen auf's Ansehnlichste illustrieren



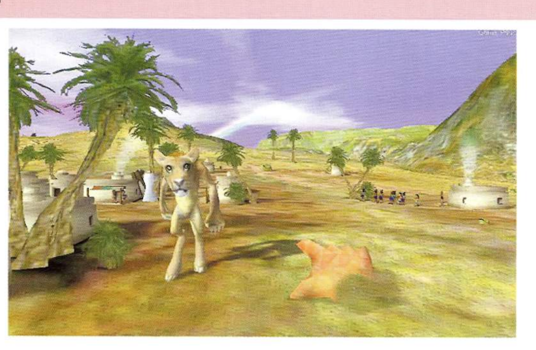
gewinnen, denn erst ihre Anbetung verschafft dem Zauberlehrling die endgültige Macht, die er benötigt, um ganz Eden zu erobern. Er ist nämlich, wie er bald zu seinem Leidwesen feststellen muß, nicht mit den niederen Kreaturen allein auf der jungfräulichen Welt. Andere, ihm Ebenbürtige, wetteifern mit ihm um die Kontrolle über den Planeten. Also muß der Spieler möglichst viele Gläubige um sich scharen, die ihn mit Lebenskraft und den speziellen Zaubersprüchen ihrer Stämme versorgen. Dabei wird die Wahl der Mittel völlig Euch überlassen. Aber Vorsicht: Alle Eure Aktionen haben einen Einfluß auf die anfangs noch unberührte Welt. Regiert Ihr mit Güte und Fürsorge, dann wird Eden zu einem noch paradiesischeren Ort (unter Umständen auch unerträglich paradiesisch). Sind dagegen Gewalt und Furcht die von Euch eingesetzten Mittel, dann werden auch Landschaft und Kreaturen finsteres, dämonisches Aussehen und Verhalten zeigen. Ihr beeinflußt die Welt Eden also vor allem indirekt über Euer allgemeines Verhalten, nicht etwa durch direkte Eingriffe in das Leben seiner Bewohner. Das erfordert vor allem von Echtzeitstrategen einiges Umdenken.

Quest und Chat

Black & White ist sozusagen eine Mischung aus Echtzeitstrategie, Rollenspiel und 3D-Tamagotchi für Erwachsene. Damit das Leben auf Eden nicht gar zu ziellos wird, was den Spielfuß durch zunehmende Konfusion doch sehr behindern könnte, sorgten die Entwickler für 72 verschiedene, umfangreiche Quests. Sie stellen allesamt wahre Weggabelungen des Schicksals dar, weil hier Euer Verhalten das weitere Spiel maßgeblich bestimmt. Nicht alle Quests stehen Euch im Verlauf des Spiels zur Verfügung, da sich einige davon gegenseitig ausschließen.
So kann es passieren, daß Ihr auf Euren Wanderungen rund um das Zauberschlößchen an einem Dorf vorbeikommt, in dem Nahrungsmittelknappheit herrscht. Die beiden reichen Schweinezüchter machen sich die Situation zunutze und erhöhen den Fleischpreis drastisch. Einige Dorfbewohner wollen sich diese monopolistische Erpressung nicht länger gefallen lassen und beginnen damit, Schweine aus den Ställen der Reichen zu stehlen. Daraufhin erhebt sich großes Wehklagen unter den Landbesitzern, die Euch auffordern, mit göttlicher Macht den Schweinediebstahl zu beenden. Wollt Ihr nun die Farmer unterstützen, oder lieber die Dorfleute? Ist Habgier schlim-

Die Hand Gottes

Das Interface ist auf ein einziges Element reduziert: die Hand. Mit ihrer Hilfe bewegt Ihr Euch durch die Landschaft, verteilt Belohnungen und Strafen und steuert alle Ereignisse. Wie könnt Ihr dann zum Beispiel Zauberwirkungen erzielen? Indem Ihr mit der Hand (bzw. Maus) die korrekten Gesten ausfürt. Je exakter dabei die Bewegung auf dem Bildschirm, um so größer ist auch die erzielte Wirkung.





ring heißt die Online-Version, die nicht nur magische Schlachten im Internet anbietet, sondern grenzenlose Kommunikation durch Integrieren von Chatprogrammen wie ICQ oder AIM (AOL Instant Messenger). Hier sollen neue Konzepte zum Tragen kommen: Das Spiel wird dabei auf Wunsch selbsttätig Eure Buddy-Listen durchstöbern und Einladungen an jene verschicken, die ebenfalls über den Eintritt zum Zauberreich, sprich eine installierte Version von Black & White, verfügen. Ein einzelnes Netzwerk- oder Online-Universum soll dabei solange bestehen, wie noch einer der Göttlichen darin herumwandert. Das bemerkenswerteste Detail ist aber das virtuelle Haustier (s. Kasten) – das könnt Ihr nämlich mit



Beim Durchwandern der Paradieswelt Eden kommt der Spieler immer wieder an Brennpunkte, an denen seine Entscheidung unabsehbare Folgen hat. Die 72 Quests oder Problemstellungen zeigen der Umwelt Euren wahren Charakter, also wundert Euch nachher nicht, wenn sie dann auch entsprechend reagiert. Vor allem Euer Haustier beobachtet Euch genau.



Eine Stärke der Online-Version von Black & White wird die Einbindung von Chatprorammen wie ICQ und AIM sein. Schwatzen und spielen soll nahtlos ineinander übergehen.

Innerhalb des Spiels werden die Chat-Texte als farbige Sprechblasen über den jeweiligen Haustieren dargestellt.

mer als Diebstahl? Solcherlei moralische Fragestellungen und das Wissen, daß Eure individuelle Lösung den Spielverlauf steuert, tragen viel zu einer neuartigen Spielerfahrung bei.

Mit einer so offenen Struktur ist es außerdem geradezu prädestiniert für verschiedene Multiplayeruniversen. Black & White: the Gathe-

all seinen Fähigkeiten aus Eurem Solospiel in die Mehrspielerpartie mitbringen und anschließend auch wieder zuhause einsetzen, wobei es an Erfahrung und Macht immer weiter hinzugewinnt. Trotz einer ausgefeilten 3D-Engine mit überzeugender grafischer Erscheinung soll Black & White nach dem Willen seines Schöpfers dennoch für durchschnittliche Pcs geeignet sein. Und damit ist tatsächlich ein 200 Mhz Rechner gemeint. Das wäre dann allerdings ein hochambitionierter Plan. Beachtliche Grafik mit supersimpler Bedienung und eine Welt voller Rätsel und Geheimnisse, über die Ihr gottähnlich herrschen dürft, und noch dazu ein magisches Haustier – wir werden sehen. ■

Die Zitadelle

Der Wohnsitz des göttlichen Zauberers ist die Zitadelle, die von den Untergebenen errichtet wird. Die Art seiner Regentschaft bestimmt das Aussehen des majestätischen Gebäudes (lichterfüllt und glänzend oder dunkel und drohend) und an seinen Zinnen werden die zur Verfügung stehenden Spells symbolisch dargestellt.



Im Inneren befinden sich außerdem auf verschiedene Räume verteilt das gesamte Menü, die Optionen und die persönliche Geschichtsschreibung zu finden. Vor dem Bauwerk versammeln sich in Krisenzeiten die Dorfbewohner, um durch magische Riten bis an den Rand der Erschöpfung (und darüber hinaus) ihrem Herrn und Meister die nötige Energie zukommen zu lasssen, die er zur Vernichtung seiner Feinde benötigt. Notfalls hilft der Meister da ein wenig nach.





Magie im Tempel – man beachte Details wie den eingestürzten Bereich im Hintergrund

Arcatera

Eines der momentan ambitioniertesten Rollenspiel-Projekte nähert sich allmählich der Vollendung: Die Jagd auf das magische Zepter ist eröffnet...

Arcatera

GENRE:	Rollenspiel
HERSTELLER:	Westka/Ubi-Soft
ERSCHEINEN GEPLANT:	Frühjahr 2000

www.ubisoft.de



Joe Nettelbeck

Faltor ax Katmor ist Prinz der freien Stadt Senora – doch womöglich nicht mehr lange, denn sein Regierungs-Zepter wurde geraubt, was dem Spieler auch gleich die Hauptaufgabe dieser Sword & Sorcery-Ballade liefert. Soweit nicht weiter ungewöhnlich, Stories dieser Art kennt das Genre zu Dutzenden. Aber in einigen anderen Punkten stellt das Spiel dann doch außergewöhnliche Ansprüche an sich selbst: Erstens z.B. bezüglich der Optik. Es wäre wohl falsch, wenn man sagen würde, sie sei besonders schön und überwältigend. Aber, Hand aufs Herz – mittelalterliche Hinterhöfe sind das nun mal nicht, und hier greift die besondere Stärke der vorberechneten 2D-Umgebungen (in denen sich dann 3D-Charaktere bewegen): Nie zuvor sind mir so **realistische** Environments begegnet wie in Arcatera! Aber auch für das Gameplay haben sich die Storydesigner viel vorgenommen. Das fängt schon damit an, daß man zum Teil unterschiedliche Geschichten erlebt – je nachdem, für welche Spielfigur (Abenteurer, Dieb, Mönch und Zauberer stehen zur Wahl) man sich zu Beginn entscheidet. Witzig zudem, daß der Spieler im Laufe der Entwicklung dann doch auf die jeweils anderen trifft (in Form von NPCs halt) und sie in die Party aufnehmen kann. Im übrigen verspricht Westka eine bislang ungekannte Flexibilität bei der Story. Es soll allein zehn unterschiedliche Schlußakte geben, ganz zu schweigen von etlichen Verläufen, die zum Teil von den Aktionen des Spielers, teils aber auch von den Handlungen der Widersacher des Geheimbundes der Schwarzen Sonne abhängen. Es ist nämlich nicht gesagt, daß die Gegner unter gleichen Umständen auch immer gleich reagieren.

Ähnlich verhält es sich mit den Rätseln, für die stets mehrere Lösungen existieren, die aber immer logisch sein sollen – Westka nennt als Beispiel dafür die Situation, daß jemand einen Passierschein für einen Stadtteil benötigt. Diesen kann man nun bei einem Non Player Character stehlen, man kann ihn sich als Belohnung für eine Quest erarbeiten, oder man wartet einen der speziellen Tage ab, an denen jedermann Zutritt hat. Nun, uns ist bewußt, daß es sich hier um ein außerordentlich anspruchsvolles und schwieriges Konzept handelt, dessen Erfolg oder Scheitern sich wohl erst am fertigen Spiel erweisen wird. Wir wünschen den Designern und Programmierern von ganzem Herzen ein glückliches Händchen, denn **wenn** es funktioniert, dürfte das eine echte Revolution im Genre sein! ■



Quo vadis, Held?



Schöner Wohnen im Mittelalter...



Zauberduell in der Altstadt, mit (noch nicht ganz fertiger Screenmaske)

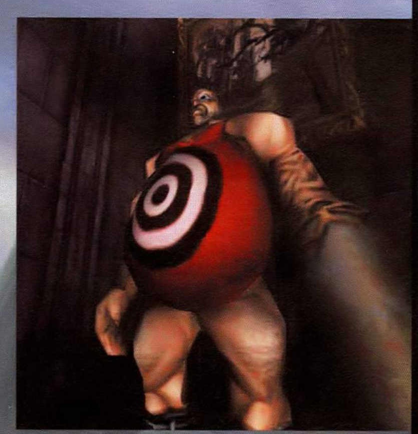
Believe



KISS: PSYCHO
THE NIGHTMARE CHILD

Chris Peller

Weniger auf die schwindende Popularität der Altherren-Combo als vielmehr auf der gleichnamigen Comic-Serie von McFarlane Productions (die Macher von „Spawn") basiert Third Laws Ego-Shooter „KISS: Psycho Circus". Mittels einer modifizierten Version der LithTech-Engine („Shogo") von Monolith Productions sollen unter anderem Heerscharen von Monstern die düstere Szenerie bevölkern. Wenn der Titel dem Genre vielleicht auch nicht neue Impulse verleihen kann, so wird er sicherlich wegen der bizarren Kreaturen und der überwältigenden Masse an Gegnern einen bleibenden Eindruck hinterlassen.
Um endlich in die Haut der Rock-Opas schlüpfen und von einem gewöhnlichen Sterblichen allmählich zu einem überirdischen Wesen mit wahrhaft göttlichen Kräften mutieren zu können, müßt Ihr Euch allerdings voraussichtlich noch bis April gedulden. ■





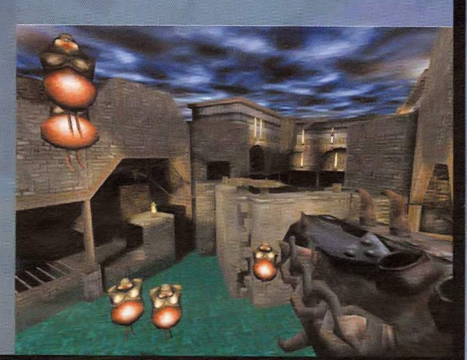


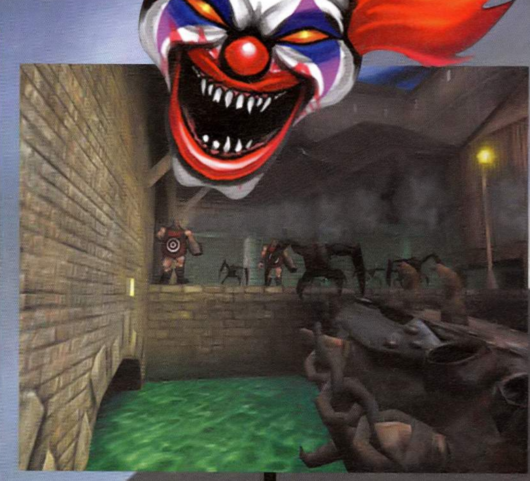






PSYCHO-CIRCUS
THE NIGHTMARE CHILD

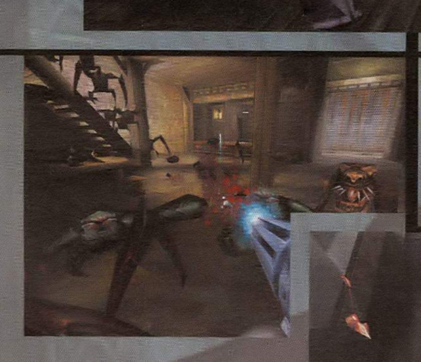


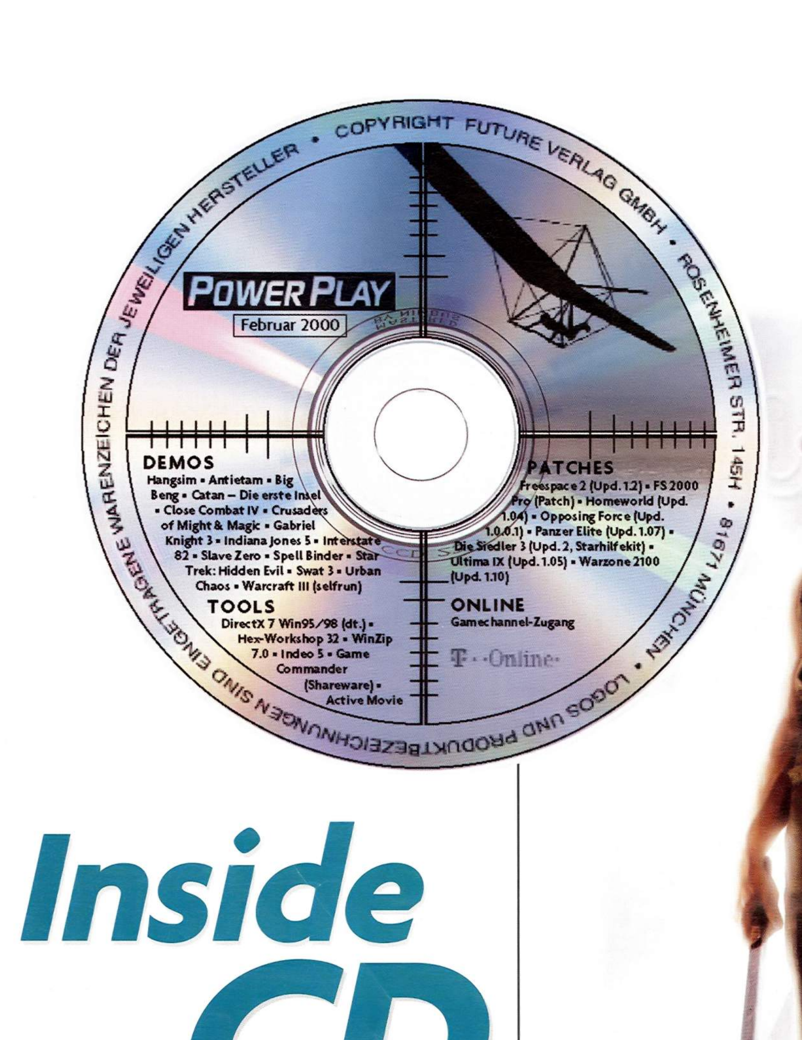












Inside CD

Seine Angst vor Schlangen hat der Archäologe immer noch nicht überwunden, doch trotzdem kämpft er sich tapfer durch die Action-Adventure-Welt





TOOLS

- DirectX 7 Win 95/98 – Systemtreiber (dt)
- Hex-Workshop 32
- WinZip 7.0 – Packer
- Indeo 5 – Videoplayer
- Game Commander – Shareware
- Active Movie

DEMOS

- Hangsim
- Antietam
- Big Bang
- Catan – Die erste Insel
- Close Combat IV
- Crusader of Might & Magic
- Gabriel Knight 3
- Indiana Jones 5
- Interstate 82
- Slave Zero
- Spell Binder
- Star Trek: Hidden Evil
- SWAT 3
- Urban Chaos
- Warcraft III (selfrun)

ONLINE

- Unser Online-Service für Euch: Wer sich als POWER PLAY-Leser bei T-Online anmeldet, erhält als Bonus im ersten Monat 20 Online-Stunden zusätzlich. Außerdem braucht Ihr die ersten drei Monate keine Grundgebühr zu zahlen (eco Tarif). Mehr Informationen gibt´s auf unserer Heft-CD, Rubrik Online.

- Gamechannel

UPDATES

Spiele machen oft Probleme, doch dafür gibt es die Updates und Patches auf unserer CD. In diesem Monat machen folgende Patches Eure Spiele flott:

■ Freespace 2	– Update 1.2
■ FS 2000 Pro	– Patch
■ Homeworld	– Upd. 1.04
■ Opposing Force	– Upd. 1.0.0.1
■ Panzer Elite	– Upd. 1.07
■ Die Siedler 3	– Upd. 2 (Starthilfe-Kit)
■ Ultima IX	– Upd. 1.05
■ Warzone 2100	– Upd. 1.10

→

HANGSIM

Mit "Hangsim" können nun auch Paragliding-Fans am PC in die Luft gehen. Weitab von Stress, Hektik und Höchstgeschwindigkeit kann der Flugbegeisterte hier mit Gleitschirmen, Drachen, Segelflieger, aber auch motorisierten ultraleichten Fluggeräten seine Runden drehen. Hoch über den Bergen schweben oder sich einfach hinabgleiten lassen – das ist entspannend und genau das Richtige zum Relaxen. Die beeindruckende Grafik der Landschaften ist ein wahrer Augenschmaus. Die unendliche Ruhe, die das Programm ausstrahlt wird zusätzlich durch die meisterhaft zur Situation passende Klaviermusik unterstrichen.

ANTIETAM

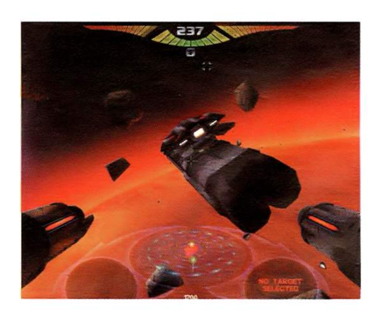
Nach dem außerirdischen Wettkampf um Alpha Centauri widmen sich Sid Meier und seine Mannen wieder dem für europäische Spieler wenig attraktiven, amerikanischen Bürgerkrieg. Nach dem durchaus reizvollen Gettysburg geht es bei Antietam ebenfalls um eine Schlacht des Konfliktes zwischen den Süd- und Nordstaaten. Steuerung und Optik sind an den Vorgänger angelehnt. Es wurden lediglich Details ergänzt und verbessert. Strategen mit historischen Interessen können mit der Demoversion reinschnuppern. Wems gefällt, kann die bereits erhältliche, amerikanische Version kaufen und die Geschichte neu schreiben.

BIG BANG

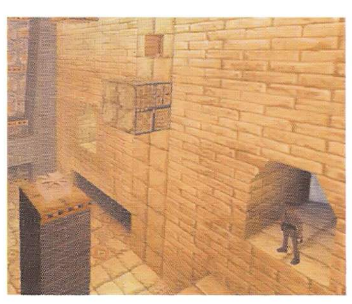
Nachdem es still wurde um die Wingcommander-Serie, gab es in der jüngsten Vergangenheit nur Freespace 2, das Piloten aus der tristen Zwangspension befreien konnte. Das eher mäßige Phönix konnte nur wenige richtig begeistern und Freelancer läßt noch auf sich warten. Nun steht aber ein potentieller Hitkandidat in den Startlöchern, um es Wing Commander und Co. zu zeigen. Wer sich von der Qualität selbst überzeugen möchte, installiert die Demoversion, schnallt sich an und startet den Nachbrenner seines Raumjägers. Im Weltall sind alle Krieger kalte Krieger.













SWAT 3

Dem Terror an den Kragen: Sierras Antiterroreinheit, die im nächsten Millennium für Recht, Ordnung und Ruhe in L.A. sorgt, bringt ebenso wie Rogue Spear frischen Wind ins Shooter-Genre. Vorsichtiges Taktieren in besetzten Gebäuden, die Befreiung von Geiseln erlaubt kein hemmungsloses Geballer auf alles was sich bewegt. Der Adrenalinschub ist garantiert. Ihr dürft nun mittels der Demoversion ins Ausbildungslager und außerdem eine Mission probespielen. Zeigt also dem kriminellen Gesindel, daß das Gesetz am Ende immer Sieger bleibt!

INDIANA JONES 5

Ein neuer Film ist zwar noch nicht in Sicht, dafür könnt Ihr den berühmten Archäologen Indiana Jones immerhin durch ein virtuelles Abenteuer steuern. Diesmal muß Indy die Artefakte einer obskuren Höllenmaschine, die im Turm von Babel lagert, finden - und zwar bevor die bösen Russen diese Teile in die Finger bekommen. Ganz in Tomb-Raider-Manier dirigiert Ihr den Helden durch exotische Schauplätze, löst Rätsel und setzt Euch mit diversen Waffen gegen die Kommunisten, die mitunter agressive Tierwelt oder übernatürliche Wesen zur Wehr. Mit der Demo könnt Ihr schon einmal etwas Abenteuerluft schnuppern.

INTERSTATE 82

Land of confusion: Es sind die 80er, Ronald Reagan herrscht, SDI nimmt Gestalt an und die Contras schwimmen im Geld. Ihr sollt nun beweisen, daß dies nur die Bestandteile einer miesen Verschwörung sind. Ein paar Freunde, schwerbewaffnete US-Schlitten und Euer Talent am Steuer ist die einzige Hilfe im Kampf gegen die Staatsgewalten. Okay, im Demo wird natürlich nicht die ganze Story abgehandelt, aber immerhin könnt Ihr Euch ein Bild von der Atmosphäre dieses coolen Actiontitels machen. Vor allem das Fahrverhalten der gepanzerten PS-Boliden und die hektische Baller-Action kommen im Demo gut rüber.

CATAN – DIE ERSTE INSEL

Sehr eng an das Original angelehnt, kommt diese Brettspiel-Umsetzung von Ravensburger Interactive daher. Was bedeutet, daß die Spieler auf einer einsamen Insel reihum Dörfer und Städte errichten, Straßen bauen und Rohstoffe gewinnen soll. Ziel des Spiels ist es, sog. Siegpunkte anzuhäufen, die auf verschiedene Weise erlangt werden können: durch den Besitz der längsten zusammenhängenden Straße, durch Städtebau und andere, den Gegnern weniger offensichtliche Methoden. Die Hersteller haben sich sichtlich Mühe gegeben, die spannende und spaßige Wohnzimmer-Atmosphäre der fulminanten Vorlage einzufangen – ob das gelungen ist, könnt Ihr anhand der Demo selbst nachprüfen.

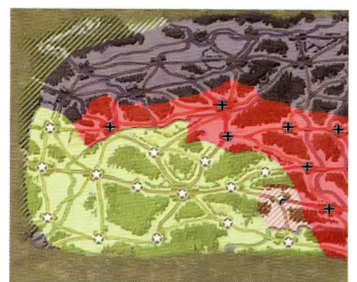
CLOSE COMBAT IV

Der zweite Weltkrieg ist immer noch nicht ganz ausgestanden. Nachdem die ersten drei Kapitel des Echtzeit-Wargames an der Ostfront stattfanden und die Meinungsverschiedenheitemn zwischen deutschem Heer und Roter Armee zum Inhalt hatten, wendet sich nun das Blatt. Nach Westen, wo die Ardennenoffensive im letzten Kriegswinter den Vormarsch der Aliierten in Richtung Berlin stoppen sollte. Wahlweise auf amerikanischer oder reichsdeutscher Seite dürft ihr anhand dieser Demoversion schon mal in den taktischen Puzzles und Gefechten herumspielen.

CRUSADERS OF MIGHT & MAGIC

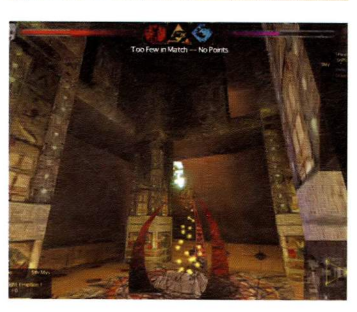
Die Legionen der Gefallen überschwemmen die Fantasy-Welt Ardon und ein wackerer Kämpfer namens Drake stellt sich dem Gesocks tapfer entgegen. Mit Schwert, Axt, Keule oder Kriegshammer macht Ihr den Gegnern den Garaus, wobei sich auch RPG-Elemente in das actionorientierte Gameplay eingeschlichen haben. Wollt Ihr die Feinde nicht mit gehärtetem Stahl ins Jenseits schicken, könnt Ihr sie zusätzlich noch mit magischen Spells traktieren.













SLAVE ZERO

Ballerspaß vom Feinsten: In „Slave Zero" verkörpert der Spieler ein mechähnliches, nichtsdestotrotz flinkes Ungetüm, das sich seinen Weg durch eine High-Tech-City bahnt und dabei die üblen Schergen des tyrannischen Herrschers SovKhan auf den Schrottplatz schickt. Von dem Ausmaß der enormen Zerstörung, die man mit den drei upgradefähigen Waffensystemen anrichten kann, dürft Ihr Euch mit Hilfe der Demoversion ein Bild machen. Feuer frei!

SPELL BINDER

Shooter-Gefechte einmal anders. Im mittelalterlichen Ambiente und mit unterschiedlichen Zaubersprüchen gewappnet, müßt Ihr Euch im Kampf Mann gegen Mann behaupten. Ausschließlich online geht es in Spellbinder so richtig zur Sache. Vergeßt Schwerter, Lanzen oder anderen Schnickschnack. Nur die Macht der Magie und ein geschicktes Händchen im Umgang mit Maus und Tastatur kann das Überleben und schließlich den Sieg sichern. Neugierige installieren die Demo und begegeben sich auf fantastische, actionreiche Jadgen durch die Fantasy-Welt.

URBAN CHAOS

Kurz vor dem Eintritt in ein neues Millennium droht die Stadt Union City im Chaos zu versinken. Eine Streetgang namens Wildcats hat der Polizei den Krieg erklärt und will die Herrschaft über die Stadt an sich reißen. Der Spieler muß nun hauptsächlich Officer Darci Stern in der Third-Person-Perspektive durch die verschiedenen Bezirke der Metropole steuern, um gezielt bestimmte Missionen zu erfüllen und für Recht und Ordnung sorgen. Anhand der Demo dürft Ihr schon einmal testen, ob Ihr das Zeug zu einem Police-Officer habt und dem sinisteren Treiben, das hier im Gange ist, einen Riegel vorschieben könnt.

Systematik

WIE DIE POWER PLAY SPIELE TESTET UND BEWERTET

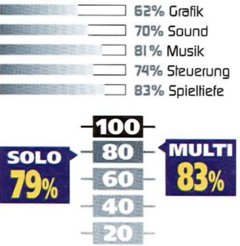


Unser neues Empfehlungs-Logo erhalten alle Produkte mit einer Wertung ab 85%

Name: Wonder of Age
Hersteller: Fountain of Youth
Web: www.powerplay.de
Schwierigkeitsgrad: sehr hoch
Spiel/Anleitung: serbisch
Multiplayer: bis zu 12 Spieler/TCP-IP,

Mindestanforderungen: : P 166, 32 MB RAM, 4x CD
Empfohlen: PIII 550, 256 MB RAM, 28x CD

3D-Unterstützung:
D3D
OpenGL
3Dfx
Steuerung:
Maus
Tastatur
Joystick
Gamepad
Lenkrad
Genre:
Strategie
Action
Adventure
Wirtschaft
Rollenspiel
Sportspiel
Simulation
Wertungen für:



Die Tester:

Totale Objektivität kann es bei Software wohl niemals geben, sind doch die Geschmäcker und Vorlieben der Spieler grundverschieden. Abgesehen von klaren Fakten wie Bedienbarkeit, Ausstattung oder offensichtlichen Programmfehlern, bleibt als wichtiger Orientierungsmaßstab der Geschmack des jeweiligen Testers. Das POWER PLAY-Team besteht aus erfahrenen Computerspielern, die seit Jahren mit Scharfblick ihre Urteile abgeben.

Die Meinung:

Vor rund zwölf Jahren entwickelte das Gründungsteam der POWER PLAY den „Meinungskasten" – ein Vehikel, um im deutschen Presserechtsdschungel über ein Produkt Tacheles reden zu können, ohne sich gleich Gegendarstellungen seitens der Industrie einzuhandeln. Und heute? Nun, wir haben jetzt aus der POWER PLAY ein Meinungsmagazin gemacht, das eine Vielzahl von Namensbeiträgen beinhaltet, die jeweils von Anfang bis Ende die Meinung des jeweiligen Autors wiedergeben.

Das Wertungsschema:

Die Ansichten des Testers kombinieren wir mit allen objektiv erhebbaren Fakten zu unseren Wertungsnoten. Dabei sind wir unserem bewährten Prozentsystem treu geblieben: Von total finster (0 %) bis unglaublich perfekt (100 %) reicht die Spannweite. Oberhalb von 60 % sind die Produkte bereits überdurchschnittlich, ab 70 % gut und bei 85 % und aufwärts so superklasse, daß sie als Zeichen unserer Wertschätzung den POWER PLAY AWARD erhalten. In der Hardware-Rubrik können Testkandidaten zudem unseren KAUFTIP einheimsen. Diese Auszeichnung gibt es für ein hervorragendes Preis/Leistungs-Verhältnis. Im Spieletest differenzieren wir die Gesamtwertung nach wie vor in Solo- und Multi-Note, denn nur wenige Titel erzeugen im Solo-Einsatz exakt den gleichen Spaß wie im Multiplayer-Modus. Im Technikkasten direkt über der Wertung erfahrt Ihr auch gleich, welche Multiplayer-Protokolle, 3D-Karten und Eingabegeräte das Spiel unterstützt.

Da jedes Genre seine Eigenheiten hat, die vom Spieler geliebt oder gehaßt werden, vergeben wir zur besseren Orientierung noch wichtige Sub-Wertungen. Grafik(qualität) und Spieltiefe sind unverändert geblieben. Die bisherige Sound-Wertung haben wir aufgesplittet, denn die Background- und Titelmusiken eines Spiels können von ganz anderer Qualität sein als die Sprachausgabe, Spiele- und Waffengeräusche (Sounds).

Außerdem bewerten wir ab sofort auch die Steuerung. Hier läßt der Tester zum Beispiel einfließen, ob sich die Tastaturbelegung nach persönlichem Geschmack verändern läßt oder, ob sich die Spielfiguren zielgenau durch die 2D- und 3D-Landschaften manövrieren lassen. ■

Die Ausnahmen von der Regel

Was ist ein XXL-Test?

Bei unserem Extralarge-Test handelt es sich um die Spezialversion eines ausführlichen Spieletests, vergleichbar dem 100 000 km-Test in Autozeitschriften. In jeder Saison widmen wir einem komplexen und interessanten Titel diese besondere Art der Aufmerksamkeit. Über mehrere Ausgaben hinweg (in der Regel 2-3) analysieren wir das Spiel in seiner gesamten Herrlichkeit. Dafür erhält es nicht nur unsere übliche PP-Gesamtwertung, sondern auch Noten für jeden wichtigen Teilbereich. So können wir hervorragende Kampagnen hervorheben, mißlungene Szenarien entlarven und exakt aufzeigen, wann und wo ein Adventure zu knifflig, das Actionspiel dramatisch oder der strategisch durchdachte Feldzug wild wird. Mit diesen Informationen könnt Ihr nicht nur eine sichere Kaufentscheidung fällen, sondern auch für das spätere Spielen viele Anregungen und Lösungsansätze mitnehmen - damit auch der Spielspaß XXL wird.

Wieso Update.zip?

Um alle unsere Leser immer möglichst aktuell zu informieren, bemühen wir uns schon um englischsprachige Originalversionen. Diese liegen in der Regel unseren Testberichten und Wertungsnoten zugrunde. Das ist durchaus für viele Spieler okay, die gerne genau solche Importe erwerben. Werden die deutsche Umsetzung eines US- oder UK-Titels vorzieht, kann Überraschungen erleben: Manche Eigenschaft, die im Testbericht hoch gelobt wurde, ist entweder gar nicht vorhanden oder womöglich eher negativ zu bewerten. Deshalb beleuchten wir in der Rubrik „Update.zip" deutsche Versionen hinsichtlich qualitativer oder funktionaler Differenzen gegenüber ihrem Original. Aus ähnlichen Gründen behandeln wir hier auch Mission-, Ad-On- und Level-CDs, können diese Ergänzungspakete doch einem fade gewordenen Spiel zu neuem Leben verhelfen und sogar wichtige Funktionen nachliefern. Oder eben nicht, falls Level nur lieblos zusammengerafft wurden...

Meet the team...



Ralf Müller
fühlt sich am wohlsten, wenn ein Spiel ihn richtig fordert. Mogeleien statt KI verabscheut er.
Rollenspiele...Strategie...Handelssimulationen...Actionracer



Joe Nettelbeck
stürzt sich am liebsten in prickelnde Abenteuer. Geheimnisvolle Rätsel & Atmosphäre sind seins.
(Action-) Adventures...Rollenspiele...Fußballmanager



Chris Peller
betritt die Spielewelten ungern ohne Waffe. In Feuerpausen benutzt er auch den Kopf...
Action-Shooter...Action-Adventures...Jump'n'Run



Maik Wöhler
sucht den Nervenkitzel - im Himmel, auf Erden und online auch in Dungeons...
Rollenspiele...Strategie...Online...Mil. Flugsimulationen



Fritz Effenberger
tobt über Schlachtfelder wie ein Derwisch - hauptsache schnell und hart zuschlagen...
Echtzeitstrategie...Action...Handels- & Aufbausimulationen



Artur Hoffmann
ist auf den Sportplätzen dieser Welt zuhause. Egal, ob Driving Range, Infield oder Strafraum...
Sportsimulationen...Action...Action-Adventures



Thomas Ziebarth
hebt oft und heftig ab, denn er fliegt für sein Leben gern. Egal, ob Modelle oder Jumbo...
Zivile Flugsimulationen...Action...Rennsimulationen

Böse Gewalt !

DIE POWER PLAY KOLUMNE

Ralf Müller

Totale Verdamnis der Gewalt: Das Presseecho ist gerade in Bayern eindeutig. Wer brutale Computerspiele spielt, bringt Leute um (Bad Reichenhall). Oder plant es zumindest... So wird es wenigstens in vielen Presseberichten und noch mehr halbseidenen (Regional-) Talkshows dargestellt. Nun haben aber gerade australische Wissenschaftler in einer seriösen Langzeitstudie (siehe auch unseren Bericht auf Seite 11) festgestellt, daß es zwischen brutalen Computerspielen (nicht alle sind so, aber schon einige) und der Gewaltbereitschaft von Jugendlichen GAR KEINEN Zusammenhang gebe. Aha. Interessant. Gut, in Einzelfällen kann das natürlich anders sein, aber die virtuellen Schießereien scheinen nicht unbedingt der ausschlaggebende Grund für die zunehmenden „Falling Down"-Phänomene in der westlichen Gesellschaft zu sein. Nur, weil jemand einige Runden Quake 3 oder Blood 2 daddelt, wird er nicht zwangsläufig zum Massenmörder. Das ist eher unwahrscheinlich. Die Hauptursache liegt wohl eher an mangelnder Erziehung im Elternhaus, im Kindergarten, in der Schule und sonstigen relevanten gesellschaftlichen Organisationen. Wir durchleben gerade einen Werteverfall sondergleichen. Nichts scheint mehr wichtig oder wertvoll, kaum jemand wird noch respektiert (nicht mal Alt-Bundeskanzler...) oder gilt als Vorbild (Scharping? Rau? Lafontaine?). Die Familie zerfällt (53 % Single-Haushalte allein in München), die Politik wird verachtet oder verlacht und im Fernsehen gilt das Motto: Prügeln, Fluchen, Herumalbern und Verunglimpfen im Sog der Einschaltquote. In diesem Land wird kaum noch verarbeitet, reflektiert, beleuchtet und interpretiert. So geschieht es, daß ganz oberflächlich die Schuld an Miseren dort hingeschoben wird, wo es gerade keine starke Lobby gibt. Im Fall aggressiver Kinder einfach zu den PC-Spielen...

Redaktions-Charts

1. Half-Life: Opposing Force
Shephard! Stehen Sie gefälligst gerade!

2. Quake 3 (dt.)
Jetzt mit Jump-Pads und Kreissägenhandschuhen

3. Planescape Torment
Schon wieder tot. Nein, doch wieder lebendig.

4. Messiah
Ein freches Engelchen übernimmt teuflische Aufgaben

5. Tomb Raider 4
Lovely Lara macht Urlaub in Ägypten

6. Thandor
Wie Earth 2150 und Warzone 2100, nur einfacher

7. Swat 3
Polizei! Kommen Sie mit erhobenen Händen heraus!

8. Gabriel Knight 3
Wenn Freimaurer im Tempel ein Rosenkreuz schlagen

9. Age of Wonders
Immer mit der Ruhe. Genau das richtige für Joe.

10. Interstate 82
Straßen der Gewalt. Und Ralf mittendrin.

Leser-Charts

1. Age of Empires 2
Johanna von Orleans beliebter als Lara Croft?

2. Indiana Jones
Diesmal gegen die finsteren Sowjets! Los, Indy!

3. Tomb Raider 4
Die sportlichste Archälogin der Weltgeschichte

4. Pharao
Eine Pyramide! Bin ich drin? So leicht geht das?

5. Anno 1602
Nur noch diese eine Insel! Dann komm' ich abendessen!

6. Starcraft
Diese Zergs sind einfach nicht totzukriegen!

7. Half-Life (dt.)
Warum müssen wir diese lächerlichen Krawatten tragen?

8. Unreal Tournament
Und jetzt im Assault-Modus: Vorwärts Männer!

9. Fifa Soccer 2000
Tor! Tooor! Der entscheidende Treffer in letzter Minute!

10. Earth 2150
Schlachten auf königlichem Niveau

Gabriel Knight Teil 2

BLOOD OF THE SACRED,

XXL-Test – Teil 1
Während des ersten Tages gerät Gabriel auf den Spuren zweier Kindes-Entführer in das kleine südfranzösische Städtchen Rennes-le-Chateau. Dort allerdings, so deutet sich bald an, gibt es noch weit schlimmere und beunruhigendere Mysterien als nur einen Kriminalfall...

Gesamtwertung des 1. Teils 76%

XXL-Test – Teil 2
Während des zweiten Tages (der in dieser Ausgabe genauer beleuchtet wird) spaltet sich die Handlung in zwei Hauptstränge auf: Gabriel ist zuständig für die aktiveren Parts, während die neu hinzugestoßene Grace sich mit Hilfe ihres Laptops auf die Entschlüsselung von Puzzles und alten Dokumenten spezialisiert. Spannung und Dramatik kommen dabei jedoch nicht zu kurz!

Gesamtwertung des 2 Teils 82%

XXL-Test – Teil 3
Über den dritten Tag verraten wir natürlich noch nichts, außer: Macht Euch auf einiges gefaßt! Mehr in der PP 3/99...

3

BLOOD OF THE DAMNED


Joe Nettelbeck

Der zweite Teil unseres XXL-Tests (erster Teil siehe PP 1/2000) befaßt sich abgesehen von einem kurzen Überblick zum einen mit Grafik, Effekten und Musik, zum anderen natürlich wieder mit der Story dieses außergewöhnlichen Adventures. Genauer gesagt: Mit Tag Nummer Zwo! Der Spieler wird dabei in eine zunehmend gefährlicher und gewalttätiger werdende Situation geworfen. Erste Opfer sind zu beklagen, ohne daß man wüßte, aus welcher Richtung das Unheil zuschlägt. Jeder Schritt, so scheint es, könnte das Ende bedeuten – oder aber den Schlüssel zu einem unerhörten Geheimnis liefern. Doch vorkäufig tappen alle Beteiligten im Dunkeln, denn die wirkliche Tragweite des Geschehens deutet sich trotz allem erst an...

Name: Gabriel Knight 3
Hersteller: Sierra
Web: www.sierrastudios.com
Schwierigkeitsgrad: schwer
Spiel/Anleitung: englisch, deutsch in Arbeit
Multiplayer: nein

Mindestanforderungen: P 200, 64 MB RAM, 8x CD, D3D-kompatible 3D-Beschleunigerkarte
Empfohlen: P II 350, 128 MB RAM, 16x CD

3D-Unterstützung:
D3D
OpenGL
3Dfx
Steuerung:
Maus
Tastatur
Joystick
Gamepad
Lenkrad

Genre:
Strategie
Action
Adventure
Wirtschaft
Rollenspiel
Sportspiel
Simulation

Wertungen für:
77% Grafik
80% Sound
85% Musik
82% Steuerung
75% Spieltiefe

SOLO 83%

100
80
60
40
20
0

Info

3D-Adventure in Third-Person-Perspektive. Rätsel in klassischem Stil, z.T. mit hohem Schwierigkeitsgrad. Sehr wenig Action.



Im Überblick



Grace hat eine unheimliche Begegnung der Dritten Art...



...und Gabriel erschreckt kleine Mädchen...

Die Story

Auf der Spur eines entführten Säuglings landet Gabriel Knight in seiner Rolle als moderner Geisterjäger in einem südfranzösischen Städtchen, das ein unglaubliches Geheimnis birgt. Der besondere Clou dabei ist (wie man es von Gamedesignerin Jane Jensen schon kennt), daß sich das Spiel sehr eng an der Wirklichkeit entlanghangelt. Will sagen: Rennes-le-Chateau ist auch in Wirklichkeit mit einem ungelösten Rätsel gesegnet, das sich um die Templer und ihren sagenhaften Schatz rankt.

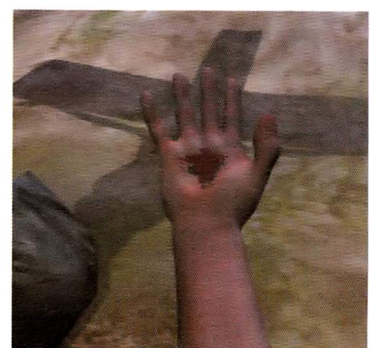
Klarer Fall, daß die Entführung etwas mit diesem Mysterium zu tun hat, klarer Fall auch, daß sich Gabriel und seine Assistentin Grace mit einigen übernatürlichen Phänomenen auseinandersetzen müssen, bevor alles vorüber ist...

Dieses Spiel gehört einem Genre an, das in den letzten Jahren immer seltener bedient wurde: dem klassischen Adventure. Es geht hier nicht um Action und ums Schießen, sondern praktisch nur um die Lösung eines hochkomplexen Rätsels. Mittel zum Zweck sind dabei Gespräche, Objekte, die man mitnehmen, untersuchen und/oder verwenden kann sowie (zumindest in diesem Fall) ein detektivischer Computer mit höchst leistungsfähiger Software.

Das Spiel überzeugt zunächst mit vielschichtigen Charakteren, die sehr echt wirken – digitale Abziehbilder wird man in diesem Adventure nicht finden. Besonders deutlich wird das in der heiklen Beziehung der beiden Hauptcharaktere (Gabriel und seine Kollegin Grace Nakimura), die gegen Ende des zweiten Tages thematisiert wird. Und natürlich in den „Nachwirkungen" dieser Nacht zu Beginn des dritten Tages.

Dasselbe hohe Niveau (wenn nicht gar ein noch höheres) hat die Geschichte selbst zu bieten: Sorgfältige Recherchen in Tateinheit mit dem durchdachten, im eigentlichen Wortsinne phantastischen Plot, führen letzten Endes zu einer absolut glaubwürdigen Story. Auch wenn sie bei Lichte betrachtet völlig bizarr und abgefahren ist. Hinzu kommt natürlich, daß ich als Liebhaber von absonderlichen Verschwörungstheorien dem Thema ohnehin gewogen bin.

„Gabriel Knight 3" ist ganz gewiß kein Spiel für nebenberufliche Abenteurer. Der Schwierigkeitsgrad ist recht hoch angesiedelt (und manchmal spielt es sich daher vor allem in der Anfangsphase etwas zäh), weshalb Einsteiger den Titel besser mit Vorsicht angehen. Um das Game wirklich genießen zu können, sollte man schon ein erfahrener, vor allem aber hartnäckiger Rätselknacker sein – umso mehr Grund für uns, die Handlung auf den folgenden Seiten wieder in allen Einzelheiten zu betrachten...



...doch in erster Linie geht es hier um Blut!

GK3 Die Präsentation

Nein, „Gabriel Knight 3" ist kein 3D-Shooter – an die dort erreichten Grafikqualitäten, vor allem an deren Tempo, reicht seine Polygon-Optik nicht heran. Es scheint, daß die Adventures noch immer ihre Probleme mit der ungewohnten Rundum-Grafik haben. Probleme, die wohl im Grunde darin bestehen, daß Shooter sich besser verkaufen und deshalb über das größere Budget verfügen können, wenn es um eine flotte Engine geht.

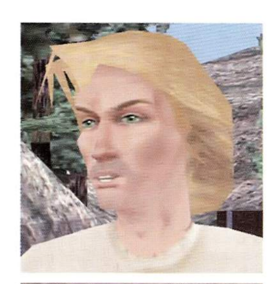
Der Eindruck insgesamt ist jedoch okay, wenn auch die Detailbetrachtung Unterschiede offenbart. Die Outdoor-Optik in der „Wilderness" läßt z.B. teilweise sehr zu wünschen übrig, aber das gilt ebenso für manchen Shooter. Rennes sieht da schon besser aus, obwohl die Gebäude mich vage an diese Bastelbögen aus Pappe erinnern, mit denen man Häuschen für die Märklin-Eisenbahn zusammenbauen konnte. Ich bin mir nicht sicher, woran das liegt, irgendwie erwecken die Fassaden jedenfalls einen **flachen** Eindruck. Das gilt unbeschadet etlicher Gimmicks, auf die man gelegentlich stößt – so ist es etwa möglich, aus den Fenstern hinauszuschauen. Überhaupt macht die Innenarchitaktur einen klar hübscheren Eindruck als das äußere Outfit.







Grace erstaunt, amüsiert und aufmerksam.







Gabriel nachdenklich, interessiert und genervt.



Bei Verständnisschwierigkeiten gibt es Texte zu Mitlesen

Das Schönste am Spiel sind aber die Gesichter der handelnden Figuren. Traditionell ist dies ein Punkt, den Shooter immer vernachlässigt haben, und selbst wenn es langsam besser wird (man denke an „Half-Life" bzw. „Opposing Force"), so ist GK3 hier doch immer noch eine ganze Generation voraus. Neben dem generellen Detailreichtum der Züge macht sich dies insbesondere in der großen Variationsbreite der Mimik bemerkbar. Die Charaktere können neutral, besorgt, zornig, traurig, erheitert oder gar angewidert aussehen. Auch die Animationen der Figuren wirken meist (aber nicht immer) ziemlich überzeugend, zumal die Grafiker hier oft kleine Extras eingebaut haben. Manche Personen verfügen z.B. über typische Gesten – oder man denke etwa an die witzige Szene aus dem ersten Tag zurück, in der Gabriel versucht, sich Moselys Jackett ins Inventory zu stopfen. Noch eine Bemerkung am Rande: Als höchste Auflösung wird vom Hersteller 1024x768 angegeben, allerdings tauchte diese Option bei unserem Test trotz ausreichender Hardware nicht auf. Ohnehin würden wir eher 800x600 empfehlen, da die Engine, wie schon erwähnt, nicht die Schnellste ist.

Der zweite Hauptaspekt des Themas ist natürlich der Audio-Bereich. Die gleichermaßen variable wie tolle Musik hat auf jeden Fall ein dickes Lob verdient, im übrigen Soundbereich ist eine differenzierte Beurteilung erforderlich. Die Effekte zum Beispiel hören sich in der Regel zwar recht ordentlich, aber insgesamt nicht überwältigend an. Die Sprachausgabe jedoch...

Also, die Sprachausgabe hat meines Erachtens schlicht das Prädikat „unvergeßlich" verdient. Im Falle von Tim Curry, der Gabriel die Stimme lieh, scheint sich das Publikum zwar in zwei Parteien zu spalten, von denen eine der Meinung ist, dies sei eine Fehlbesetzung, aber nach bestem Wissen und Gewissen kann ich das nicht nachvollziehen. Gabriel hatte schon immer einen Hang zu vorlauter Schlaumeierei und zu „unkorrekten" Sarkasmen – wofür Mr. Curry der ideale Sprecher ist.

Auch die übrigen Charakter wurden hervorragend vertont, und wenn für den einen oder anderen Dialekt mal das nötige Verständnis fehlt, dann kann man sich ja immer noch die Texte am unteren Bildschirmrand zum Mitlesen einblenden lassen...

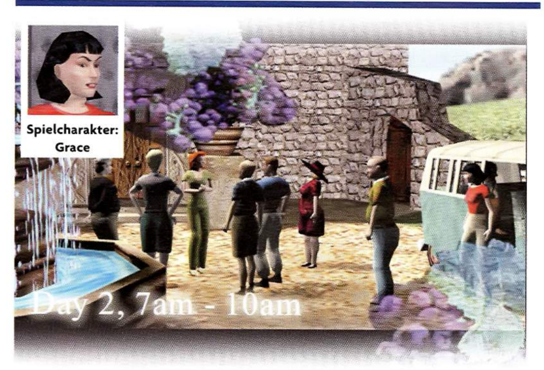
→



GK3 Im Detail

Auf dieser und den folgenden Seiten begutachten wir den zweiten Tag des neuen Sierra-Adventures in allen Einzelheiten. Tag Nummer Eins findet sich in der vorigen Ausgabe, der dritte und letzte Akt folgt im der nächsten Ausgabe der Power Play Die spielinterne Unterteilung in Zeitblöcke behalten wir bei und präsentieren am Schluß jedes Abschnitts eine Teilnote, die dann zu einer Gesamtbewertung des zweiten Tages zusammengefaßt wird.

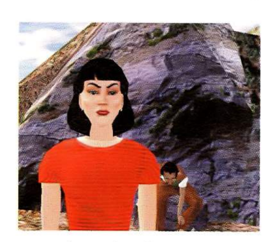
2. Tag: 7 - 10 Uhr



Spielcharakter: Grace

Der zweite Tag des Dramas startet mit Grace als Spielcharakter. Das muß auch so sein, denn Gabriel schläft noch den Schlaf des Gerechten – auf dem Sofa, versteht sich. Dieser erste Zeitblock beginnt recht harmlos, sowohl was die Geschehnisse betrifft, als auch in Bezug auf den Schwierigkeitsgrad. Er ist quasi das Grace-Tutorial.

Generell würde ich die Grace-Kapitel für knobelintensiver und schwieriger halten als die ihres mokanten Gefährten. Der Grund dafür ist SIDNEY, ein Laptop voller „Schattenjäger"-Software (siehe Kasten). Es empfiehlt sich daher, in diesen ruhigen Morgenstunden gleich mal Bekanntschaft mit SIDNEY und seinen Funktionen zu schließen. Eher früher als später kommt man ohnehin nicht darum herum – und zumindest eine kleine Info-Sammlung zu den bislang aufgetauchten Stichwörtern ist bereits jetzt obligatorisch.



Man achte auf Emilio Baza im Hintergrund...

Unterhaltungen mit Madeline und dem Abbe gehen der für heute angesetzten historischen Führung voran – welcher es nicht zuletzt deshalb aufmerksam zu folgen gilt, weil hier erstmals Hinweise auf ein legendäres Dokument namens „Le Serpent Rouge" auftauchen...

Wichtige Orte: Hotel, Magdalenen-Turm, Madelines Führung



Niemand kann so schön angewidert schauen wie Madeline – wenn sie Grace erspäht...

Wichtige Kleinigkeiten: Wenn Grace das Zimmer verläßt, stößt sie auf ein Buch. Bei Poussins Grab malt Emilio etwas in den Sand. Solche Dinge kann Grace per Skizzenblock festhalten und später von SIDNEY scannen lassen.

Zeitblock endet: Nachdem Grace bei den Blanchefort-Ruinen mit allen eingehend gesprochen hat.

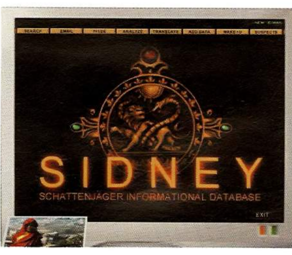
Allgemeiner Eindruck: Nur mäßig spannend, aber „Le Serpent Rouge" liefert Stoff zum Spekulieren – während das Hund-und-Katz-Spiel von Madeline und Grace der Story Tiefe und Glaubwürdigkeit verleiht.

Teilwertung: 76%

SIDNEY

SIDNEY, das elektronische Helferlein von Gabriel und insbesondere Grace, kann viele tolle Dinge: Zum Beispiel freihändig eingetippte Stichwörter in seinem eingebauten Lexikon suchen und alle Informationen dazu auswerfen – und mit Hyperlinks versehen, versteht sich. Oder falsche ID-Karten drucken und Fingerdrücke verarbeiten. Vor allem aber kann es mit geometrischen Figuren auf Landkarten herumspielen bzw. in Abbildungen nach versteckten Symmetrien oder anderen Hinweisen fahnden.

In der Praxis ist das nicht so kompliziert, wie es sich anhört, denn alle diese Jobs erledigt SIDNEY eigenständig, man muß nur den entsprechenden Auftrag erteilen. Allerdings erfordert diese Sorte von Knobelei manchmal nicht so sehr Logik als vielmehr die Fähigkeit zum assoziativen Denken in Analogien. Wenn also an zwei verschiedenen Stellen des Spiels und ohne Zusammenhang von einem bestimmten Begriff die Rede ist, dann sollte man einen solchen Zusammenhang durchaus einfach mal herstellen...



SIDNEY ist doch wirklich ein Tausendsassa

GK3 2. Tag: 10 - 12 Uhr



Spielcharakter: Gabriel

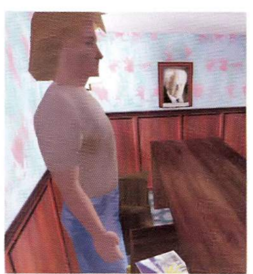
Gabriel auf Spähmission

Die Schonzeit ist zu Ende, Gabriel erwartet heute vormittag ein volles Programm. Zunächst geht es darum, dem Zimmermädchen unauffällig von Raum zu Raum zu folgen, um drinnen jeweils eine kleine Manipulation vorzunehmen, welche sicherstellt, daß Gabriel die Räumlichkeiten betreten kann, wenn das Mädchen mit seiner Putz-Runde durch ist.

Zur Beruhigung gleich eines vorweg: Niemand braucht zu befürchten, daß er stecken bleibt, wenn er bei diesem Job nur teilweise oder gar nicht erfolgreich ist. Die beiden einzigen Zimmer, die durchsucht werden **müssen**, sind die von Madeline und Lady Howard, und in beiden Fällen gibt es noch einen „Not-Eingang". Ich sage nur: Balkon! Ansonsten hat Gabriel – je nach Bauart der Räume – zwei Möglichkeiten; der Küchenaufzug ist offensichtlich, weniger augenfällig wäre dagegen, daß man auch das Schnappschloß der Türen gewissermaßen deaktivieren kann. In diesem Fall kann Gabriel das betreffende Zimmer später ohne weiteres vom Hotelflur aus entern. Soweit der Küchenaufzug benutzt werden soll, muß man jedoch erst mit Maitre Jean über eine Erlaubnis verhandeln, die Küche zu betreten. Gourmands wie ich sollten bei diesem Rätsel keine Probleme haben... Ein kleiner Einbruch beim Abbe ist ebenfalls noch zu absolvieren, anschließend gilt es, die Spuren der Schnüffelarbeit zu beseitigen. Das heißt: Eingesackte Dokumente mit SIDNEY einscannen und dann an ihren Fundort zurücklegen.

Die Tempelritter

Gegründet im Jahre 1118 von Hugh de Payens verfolgten die Templer das Ziel, Jerusalem-Pilger zu schützen. Der Orden wurde mit der Zeit sehr mächtig und wohlhabend, bis König Philip IV von Frankreich ihn wegen Ketzerei zerschlagen ließ. Großmeister Jacques de Molay wurde hingerichtet, doch womöglich gelang es dem Großteil der Ritter, samt ihrer Habe unterzutauchen. Um das Verschwinden des Ordens und um seinen sagenhaften Schatz ranken sich viele Legenden. Einige moderne Gruppierungen (darunter die Freimaurer) leiten ihre Existenz von den Templern ab.



Was hat der Abbe denn da in der Schublade?



Klar, auf dem Handspiegel sind bestimmt Fingerabdrücke!

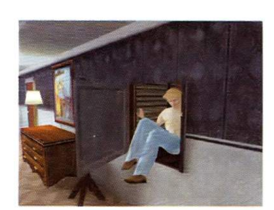
Wichtige Orte: Die Hotelzimmer der Schatzsucher, das Büro von Abbe Arnaud

Wichtige Kleinigkeiten: Das Bürofenster des Priesters macht Schwierigkeiten – hm, gab es da nicht etwas im Badezimmer von Lady Howard? Im übrigen hat Grace zwei Fingerprint-Kits mitgebracht, die auch benutzt werden sollten!

Zeitblock endet: Nach Erledigung aller geforderten Aufgaben bei Betreten der Hotel-Lobby

Allgemeiner Eindruck: Nicht gerade einfach, wenn man alle Möglichkeiten ausschöpfen will – aber für den zweiten Tag okay.

Teilwertung: 78%



Überraschung!

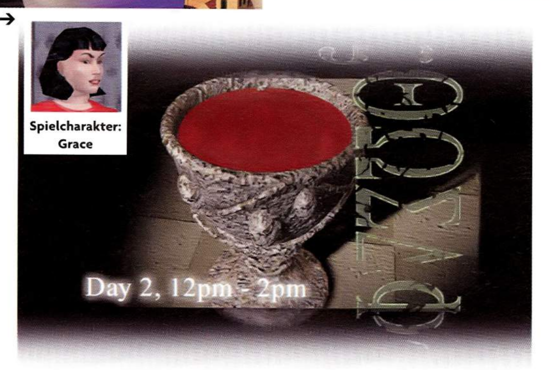


Hoppala – gehört sich das für eine Dame?



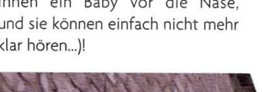


2. Tag: 12 - 14 Uhr



Spielcharakter: Grace

Diesmal bleiben der guten Grace ein bis zwei ordentliche Schrecken nicht erspart – und das ist wenigstens zum Teil ihre eigene Schuld. Die Reisegesellschaft ist nämlich inzwischen beim Weingut Chateau de Serres eingekehrt, um einen kleinen Imbiß zu nehmen. Grace jedoch hat andere Pläne: Sie glaubt, das Weinen eines Babys gehört zu haben, zieht sofort die Verbindung zum entführten Junior des Prinzen und begeht deshalb einen bühnenreifen Einbruch-Stunt, um in das Haupthaus der Anlage zu gelangen (Ich bin zwar der Meinung, daß das fragliche Geräusch mehr wie das Stöhnen eines Monsters klingt, aber so sind sie halt, die Frauen: Man halte ihnen ein Baby vor die Nase, und sie können einfach nicht mehr klar hören...)!



Nach ein paar Verwicklungen landet Grace in der Bibliothek von Monsieur Montreaux (dem Eigner des Weinguts) und gelangt hier alsbald zu der Überzeugung, daß der Herr nicht nur ein simpler Winzer ist. Ganz besonders, nachdem es ihr gelingt, mit Hilfe eines Figurenbastel-Rätsels eine geheime Kellertreppe zu enttarnen (Kleiner Tip: Welche geometrische Form läßt sich auf sechseckiger Grundlage zeichnen?). Das sogenannte Babyweinen ist dort unten lauter zu hören, und so öffnet Grace die entscheidende Tür...

Was nun folgt, ist eine echt gespenstische Szene, über die ich nichts weiter verraten will. Nur soviel:



Grace als Bergziege...

Personalities



Die im ersten Teil des Tests präsentierten Personen stellen nicht alle wichtigen Handlungsträger dar. Da wäre z.B. auch noch der erstmalig in diesem Zeitblock auftauchende Monsieur Montreaux, der Besitzer des Weingutes. Daß er nicht alle Tassen im Schrank hat, darüber sind sich alle einig. Die Frage ist nur: Ist er bloß ein harmloser Sonderling oder doch ein gefährlicher Irrer?

Es steht dem Mädel noch ein weiterer Grusel bevor, nämlich dann, wenn der Zeitblock mit einer selbstablaufenden Sequenz zu Ende geht, in der die Schatzsuchertruppe auf zwei Leichen stößt...

Wichtige Orte: Chateau de Serres

Wichtige Kleinigkeiten: Auf Montreaux' Dachboden hängen komische Klamotten im Schrank. Der Skizzenblock hält die Symbole fest, mit denen sie bestickt sind. Es lohnt sich, dem Portrait in der Bibliothek einmal genau in die Augen zu schauen...

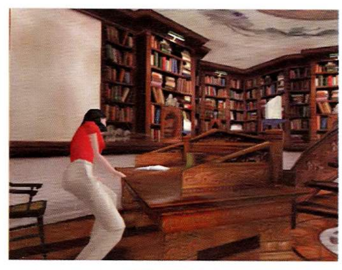
Zeitblock endet: Nach einem Gespräch mit Mosely im Hof des Weigutes

Allgemeiner Eindruck: Hui, die Ereignisse überstürzen sich! Der bisher mit Abstand spannendste Akt des Dramas!

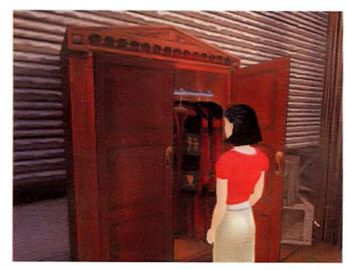
Teilwertung: 85%



Grace grüselt es kalt den Rücken herunter...

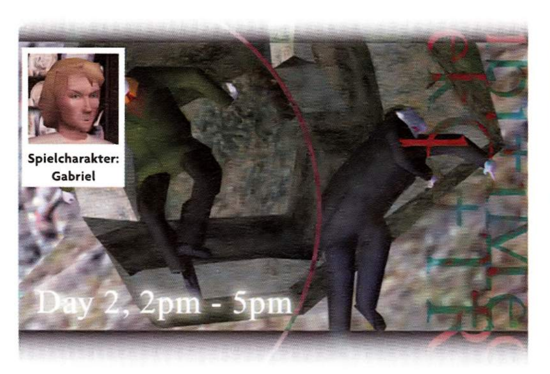


Wo ist denn hier bloß der Stein der Weisen?



Der Herr hat eine eigenartige Garderobe...

GK3 2. Tag: 14 - 17 Uhr



Spielcharakter: Gabriel



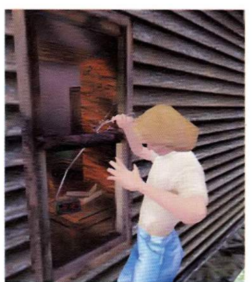
Nun ist es sogar schon so weit, daß sich der hartgesottene Mosely gruselt

Die supervolle Tagesordnung von Gabriel geht nahtlos weiter: Der Doppelmord an Mallory und MacDougall, den beiden Gorillas des Prinzen (denn um die sterblichen Überreste dieser beiden handelte es sich beim Leichenfund des vorigen Kapitels) treibt den Schattenjäger zum Tatort – es schadet aber nichts, vorher schnell mal bei den Telefonzellen zu lauschen.

Abseits der Stelle, an der die beiden Unglücklichen noch immer liegen, findet sich der eigentliche Schauplatz des Verbrechens – Gabriel erlebt bei dessen Untersuchung zwei magisch-mystische Halluzinationen, die nicht gerade zur Beruhigung beitragen.

Ein Besuch bei Larry Chester steht als nächstes auf dem Programm, denn es gilt nun, mehr über das Verhältnis der beiden Toten zu ihm herauszufinden. Am Schluß muß unbedingt in Erfahrung gebracht werden, auf welche Uhrzeit Chester seinen Wecker stellt, nachdem er Gabriel hinausgeworfen hat – dazu verhilft der Kleiderbügel aus dem Schrank in Gabriels Hotelzimmer.

Zurück in Rennes bemerkt Gabriel, daß Estelle Stiles den Ort verläßt. Man kann ihr auf gewohnte Weise folgen oder sie später an einem der Parkplätze abfangen – das führt zu einem neuen Ort auf der Karte.



So geht's!

Ein Besuch bei Montreaux darf an diesem turbulenten Nachmittag nicht fehlen. Doch gibt es nur eine Möglichkeit, sich den Zugang zum Weingut zu erschleichen: Gabriel muß mit Hilfe von SIDNEY eine falsche Identität basteln. Bei der Gelegenheit kann er auch gleich alle bisher gesammelten Fingerabdrücke und Nummernschilder einscannen.

Wichtige Orte: Tatort, Chesters Haus, Chateau de Serres

Wichtige Kleinigkeiten: Unbedingt mit Jean einen Wake-up-Call für 2 Uhr morgens vereinbaren – schließlich wollen wir noch herausfinden, was Chester zu dieser unchristlichen Zeit vorhat...



Larry Chester ist mächtig böse

Zeitblock endet: Nach der Rückkehr von Montreaux beim Betreten von Gabriels Zimmer

Allgemeiner Eindruck: Spannende, logische und nicht ganz einfache Detektivarbeit – die Story entwickelt sich, man wittert hinter jedem Busch eine unheimliche Bedrohung.

Teilwertung: 83%



Montreaux als Philosoph – doch was er sagt, klingt wahrlich beängstigend...



Grace hat allmählich die Faxen dicke





2. Tag: 17 -22 Uhr



Spielcharakter: Grace

Das Verhältnis zwischen Gabriel und Grace treibt auf eine Krise zu – jedenfalls dann, wenn die Dame in den Speisesaal geht und dort das Gespräch zwischen Gabriel und Mosely belauscht. Ein anschließender Rundgang durch den Ort bringt zwei wichtige neue Objekte: Einen Briefumschlag mit sensationellem Inhalt, der an der Tür des Museums hängt, sowie eine Broschüre über die Kirche von Rennes (dortselbst auf einem der Tische).

Was dann folgt, ist die erste ernsthafte SIDNEY-Session – beginnend bei der Einspeicherung gesammelter Daten (Fingerabdrücke, Zeichnungen im Skizzenblock). Das **Aquarius**-Rätsel ist dann der erste, noch recht einfache Schritt. Offenbar geht es hier um die mehrfach erwähnte Linie, welche die Sonne an einem bestimmten Tag mit den Ruinen von Blanchefort und der Kirche von Rennes bildet.

Schwieriger ist schon der **Pisces**-Teil: Die Analyse von Pergament 1 und 2 ergibt geometrische Grundformen (Dreieck, Kreis, Quadrat), anschließend muß der Kreis auf die Landkarte projiziert werden (Wichtig: Es gibt außer der Kirche in Rennes noch drei andere regionale Gotteshäuser, die eine bestimmte Eigenart aufweisen!).

Das **Aries**-Rätsel erfordert die Übertragung des Quadrates auf die Karte – man beachte „squaring the circle".

Taurus ist der nächste Punkt (Linie zwischen dem Weingut und dem Schnittpunkt Kreis/Meridian sowie Drehen des Quadrats – man beachte „tilted square"). Auch die Lösung von **Gemini** und **Cancer** sollte bereits möglich sein (Schachbrett auf die Karte projizieren und das Quadrat damit ausfüllen).

Wichtige Orte: Museum, Kirche, Gabriels Hotelzimmer

Wichtige Kleinigkeiten: In der Kirche mit dem Abbe reden (Büro) und sein Schachbrett inspizieren. Ebenfalls Kirche: Auf dem Heiligenbild (gleich am Eingang über der Teufelsstatue) ein auf der Spitze stehendes Quadrat zeichnen. Und man achte gut auf die selbstlaufende Sequenz am Schluß!

Zeitblock endet: Nach der Lösung des Cancer-Rätsels

Allgemeiner Eindruck: Sicherlich das bisher kniffligste Kapitel – aber mit genügend Zeit, etwas Scharfsinn und auch ein bißchen Herumprobieren immer noch besser zu lösen als die Sache mit der Mosely-Verkleidung am ersten Tag. Man muß sich halt darauf einstellen, daß das Gameplay im Vergleich zum bisherigen Geschehen einen ganz anderen Charakter hat.

Teilwertung: 82%

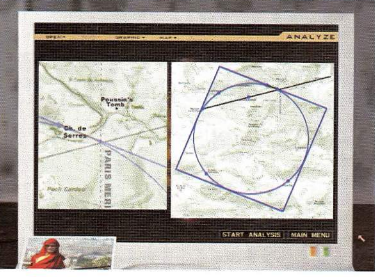
Le Serpent Rouge

Grace stößt in diesem Kapitel auf „Le Serpent Rouge", ein mysteriöses Dokument, das mit seinen verwickelten, auf die Tierkreiszeichen bezogenen Versen den Schlüssel zum Versteck des Schatzes von Rennes-le-Chateau darstellen soll. Dieses Puzzle wäre Stück für Stück zusammenzusetzen, wobei die im Laufe des Spiels gesammelten Informationen bzw. Objekte Ansatzpunkte und Hinweise liefern. Werkzeug dieser hirnschmalztreibenden Arbeit ist die SIDNEY-Software, die Arbeitsgänge sehen in der Regel so aus: Zunächst beschafft man sich mit Hilfe der Think-Funktion im Inventory bzw. durch Benutzung des SIDNEY-Lexikons Informationen über alle Stichworte, die im Zusammenhang mit dem zur Dekodierung anstehenden Part (er ist jeweils hell unterlegt) eine Rolle spielen könnten.

Danach ist die Analyse an der Reihe, und zwar mit Hilfe von Landkarten, Abbildungen und ähnlichen Quellen, die jedoch stets erst eingescannt werden müssen, wobei SIDNEY die Hauptarbeit übernimmt. Nur die Verwendung der erzielten Ergebnisse (also z.B. die korrekte Übertragung eines Quadrates auf die Landkarte) ist dann wieder der persönlichen Cleverness überlassen. Wer sich überfordert fühlt, kann im Zusammenhang mit „Le Serpent Rouge" Hints abrufen (Rechtsklicken, dann Hint-Button).



Oh, oh, das wird Ärger geben...



Knobeln mit SIDNEY

GK3 2. Tag: 2 Uhr morgens



Technisch gesehen gehört dieser kurze Zeitblock schon zum dritten Tag, inhaltlich und allgemein logisch hingegen stellt er eher den Ausklang des zweiten dar. Gabriel muß nämlich noch herausfinden, was Larry Chester mitten in der Nacht vorhat! Passenderweise kommt er gerade recht, um zu beobachten, wie Larry das Haus verläßt und sich mit einer Schaufel bewaffnet in die Büsche schlägt. Nachdem der Kerl offenbar etwas verbuddelte und anschließend wieder verschwindet, gräbt Gabriel das fragliche Objekt aus – um auf eine äußerst brisante Liste zu stoßen! Nach Einkassierung des Dokuments erlebt der Schattenjäger noch einen Adrenalinstoß, denn während er zu seiner Harley zurückgeht, fährt auf der Straße ein schwarzer Sedan vorbei – genau der Wagentyp, der vom Taxifahrer als das Auto der Entführer benannt wurde!

Dieser Tag geht mit einer wirklich fesselnden Selbstlauf-Szene zu Ende, über die ich hier nur soviel sagen möchte, daß sie unter anderem klärt, wie es zwischen Gabriel und Grace steht. Oder vielleicht doch nicht?

Wichtige Orte: Larry Chesters Haus

Wichtige Kleinigkeiten: Fingerabdrücke auf dem Dokument!

Zeitblock endet: Wenn Gabriel in sein Hotelzimmer zurückkehrt

Allgemeiner Eindruck: Kurz und knackig, frappant und packend. Man beginnt zu ahnen, daß das Drama auf einen überwältigenden Höhepunkt zusteuert. ■

Teilwertung: 86%

Jeden Moment verläßt er das Haus!

Das haut den stärksten Heiligen um!

Was hat er hier bloß vergraben?

Ausblick

Der zweite Tag endete mit einem Paukenschlag – doch im nächsten Monat, wenn wir uns den dritten und letzten Tag des neuen Gabriel-Knight-Abenteuers vornehmen, geht es erst richtig rund! Welche Rolle spielen Emilio Baza und Monsieur Montreaux wirklich? Bleiben Mallory und MacDougall die beiden einzigen Opfer dieser Geschichte? Welches beispiellose Geheimnis erwartet Gabriel in den Kavernen tief unter dem Tal von Rennes? Und nicht zuletzt: Was mag den beiden Protagonisten bevorstehen? Weiterlesen in der PP 3/2000!

Gesamtwertung des zweiten Tages: 82%













Traum oder Wirklichkeit? Nun, der Horror in diesem Spiel wird noch real genug...

Info
Historisch korrekt wird die Rennsaison von 1937 simuliert – mit all seinen Schwierigkeiten beim Handling der Autos.

Spirit of Speed 1937

KLASSISCHE RENNTORPEDOS JENSEITS DER HAFTUNGSGRENZE



6 Liter Hubraum bei 750 kg Gewicht - so sahen die 300 km/h-Straßenraketen vor dem Krieg aus. Nix ABS oder Breitreifen...



Name: Spirit of Speed 1937
Hersteller: Microprose
Web: www.spiritofspeed1937.com
Schwierigkeitsgrad: schwer
Spiel/Anleitung: deutsch
Multiplayer: –

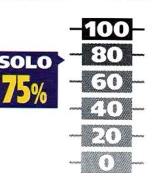
Mindestanforderungen: PII/233, 32 MB RAM, 3D-Grafikkarte
Empfohlen: PII/400, 64 MB RAM, Lenkrad

3D-Unterstützung:
D3D
OpenGL
3Dfx

Steuerung:
Maus
Tastatur
FF-Lenkrad
Gamepad
Lenkrad

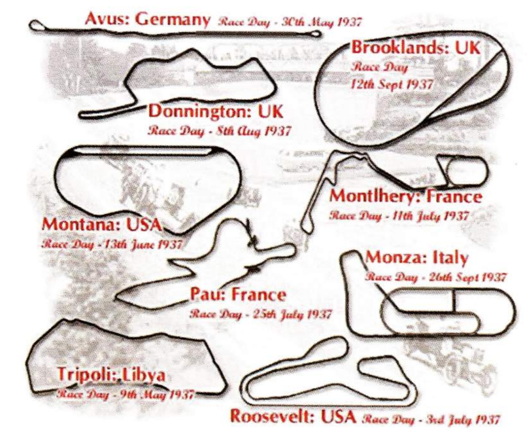
Genre:
Strategie
Action
Adventure
Wirtschaft
Rollenspiel
Sportspiel
Simulation

Wertungen für:
68% Grafik
70% Sound
40% Musik
78% Steuerung
50% Spieltiefe



Ralf Müller

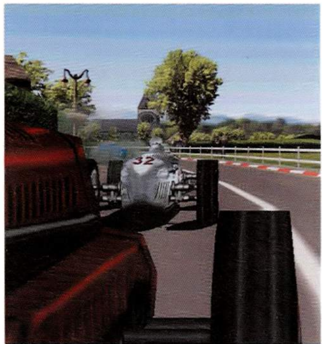
Das Jahr 1967 markiert bislang den größten Erfolg für historische Rennsimulationen, denn in jenem Formel-1-Rennjahr war das erfolgreiche „Grand Prix Legends" von Sierra angesiedelt. Vom Erfolg dieses 98er-PC-Titels inspiriert, machten sich die Rennsportfanatiker von Microprose an die Arbeit, um ähnlich berühmte Rennboliden klassischer Prägung auf die Speichenräder zu stellen. Und um deutlich Abstand zum Vorbild zu gewinnen, wurde das benzingeschwängerte Geschehen um weitere 30 Jahre in die Vergangenheit verlegt: „Spirit of Speed 1937" erweckt die Erinnerungen an Vorkriegs-Legenden wie Hans Stuck, Bernd Rosemeyer, Rudolf Caracciola und den 22maligen Grand Prix-Sieger Tazio Nuvolari. Die Rennwagen dieser heldenhaften und todesmutigen Fahrer sind nicht weniger legendär: Ferdinand Porsche entwarf die berühmten Auto Union-Renner Typ C und Typ D, die mit 32-Ventil-Technik auch bei 270 km/h noch mit durchdrehenden Rädern eine Gummispur auf den Asphalt legten. Rosemeyer dominierte mit diesem nervösen Boliden die 36er Saison. Mercedes hielt mit seinen berühmten Silberpfeilen dagegen (Modelle 125 und 154), die mit Turboladern und bis zu 5,66 Litern Hubraum für Vortrieb sorgten. Während die wendigen blauen Bugattis (35B und 59) nur auf Highspeed-Strecken das Nachsehen hatten, baute die Scuderia Ferrari für



Fast in Vergessenheit geraten sind die meisten Rennstrecken der 30er Jahre. Eigentlich schade, besaßen sie doch spürbar mehr Flair als heutige Retourtenkurse



Uneinsehbare Kurven (hier sogar mit Brücke), Kuppen und Schikanen sind an der Tagesordnung



Gnadenlose Duelle mit absichtlichen Remplern beherrschen die Rennstrecke

Alfa Romeo den Monster-Rennwagen „Bimotore“: Zwei 8-Zylinder-Triebwerke und separate Radaufhängungen ließen ihn auf gerader Strecke davonfliegen. Benzin- und Reifenkonsum waren dafür monströs. Diese berühmten Renner hat Microprose ebenso detailverliebt nachgebaut (inklusive Cockpit-Armaturen) wie die damaligen Rennstrecken, von denen heutige Formel-1-Fans kaum je gehört haben dürften. Zum Beispiel die fast 20 Kilometer lange, unfallträchtige Berliner Avus. In einem 37er-Renner ringt mir vor allem die heftige Steilkurve Respekt ab. Ihre 43 Grad Neigung war das Extremste, was der damalige Rennzirkus hergab. Gleich gefolgt von der sehr kurzen, engen, kurvigen und hügeligen Stadtstrecke von Pau (Frankreich), wogegen Monaco fast schon gemütlich und weitläufig wirkt. Interessant auch die damalige Monza-Variante mit Schikane in der Steilkurve! Schade auch, daß der heutige Rennsport einen Kurs wie die 13 km-Wüstenstrecke von Tripolis (Libyen) entbehren muß. Das war für mich eine der abwechslungsreichsten und schönsten Strecken – durch Stadt und Hafenviertel, vorbei am Ufer des Mellaha-Salzsees und mitten durch ein Stück Wüste. Malerisch, schnell und spannend. Und vor dem PC zum Glück nicht so heiß wie damals vor Ort. Obwohl, ins Schwitzen dürfte beinahe jeder Spirit-of-Speed-Aspirant kommen, denn es gehört viel Fingerspitzengefühl, Übung und Konzentration dazu, die hochnervösen Rennboliden auf der Strecke zu halten – und rechtzeitig vor scharfen Kurven runterzu-



Von vorne gibt es die Renner nur in der gelungenen Wiederholungs-Aufnahme zu sehen



Die Steilkurve in Monza im edlen Silberpfeil durcheilt



Die Verfolgerkamera eignet sich weniger im Renngeschehen. Übersichtlich: In den Bildecken gibt es alle wesentlichen Infos, darunter die eigene Position (mitte oben)

bremsen. Zumal es den Computergegnern nichts ausmacht, von hinten zu schubsen, kontaktfreudige Rad-an-Rad-Duelle zu fahren und bei jeder Gelegenheit „die Tür zuzumachen“, sprich uns heftigst zu schneiden. Karambolagen, Dreher und massive Rennunfälle sind also an der Tagesordnung.

In der Simulation ist die harte Gangart natürlich halb so schlimm, weil weder brennende Wrackteile noch tote Rennfahrer – was in den 30ern durchaus an der Tagesordnung war – zurückbleiben. Schäden am eigenen Fahrzeug werden nicht einmal grafisch dargestellt. Ich merke nur, daß Straßenlage, die Qualität der Reifen, Höchstgeschwindigkeit oder Beschleunigungsvermögen nach jeder Blessur abnehmen. So geben gegen Ende eines Rennens schon mal Antriebswelle oder Getriebe ihren Geist auf.

Wer manuell schaltet, gerät im Eifer des Gefechts auch mal in die tiefrote Zone des Drehzahlmessers. Die Folge: der Motor explodiert, was optisch und akustisch sogar am PC unter die Haut geht...

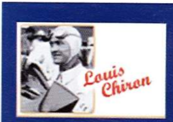
Selbst im „Automatik“-Modus und auf leichter Schwierigkeitsstufe bleibt Spirit of Speed eine Herausforderung: Gerät auch nur ein Rad in den Dreck, auf Sand, Kies oder Gras, schlingert das Gefährt oder macht gleich einen rotierenden Abflug. Kaum eine Rennrunde vergeht, ohne einen Zaun, eine Mauer oder einen Mitstreiter zu touchieren. Und ganz übel wird es, die Kontrolle in einer Steilkurve zu verlieren... →

➔ Jede Schickane, Kurve und Kuppe einer jeden Strecke müssen wir vor Rennbeginn auswendig lernen. Schließlich gibt es keinerlei optische Hilfe zum Streckenverlauf. Außerdem müssen wir vorher wissen, in welcher Linie und mit welchem Tempo die nächste Kurve anzufahren ist. Sorgfältig gewählte Bremspunkte und das richtig getimte Gasgeben entscheiden nicht nur über konkurrenzfähige Rundenzeiten, sondern oft auch darüber, ob wir überhaupt auf der Strecke bleiben. Wie oft bin ich anfangs mit blockierten Reifen oder durchdrehenden Rädern von der Straße gerutscht... Deshalb empfehle ich ein gutes Lenkrad (ohne Force-Feedback), denn mit Tastatur oder Gamepad sind Haarnadel- und Steilkurven fast nicht zu meistern – hier fehlt eindeutig die richtungsfördernde Handbremse.

Positiv: Jede Rennstrecke läßt sich in Einzelrennen erkunden und ausprobieren, allerdings nur gegen jeweils einen Mitstreiter. Schade, denn gerade Start- und Überholvorgänge im Pulk müßte man üben können. Wenigstens dürfen wir alle historisch korrekt gezeichneten Fahrzeuge ausprobieren, die sich in ihren Fahreigenschaften und -leistungen deutlich unterscheiden.

Jederzeit läßt sich die Perspektive von Außenansicht (Verfolgerkamera) zu Cockpit (mit Rückspiegeln) umschalten. Die freischwebende Übersichtskamera oder der Blick nach hinten sind während des Rennens nicht wirklich empfehlenswert (schleuder...). Wer den Meisterschafts-Modus wählt, muß sich für einen Renner entscheiden. Es gibt keinerlei Einstellungen oder Tuningmaßnahmen, um das Rennverhalten des Einsatzwagens zu verändern. Automatisch haben die Boliden ein leicht abweichendes Setup – je nach Qualifying und Kurs. Damit kann ich noch locker leben. Aber wenn es dazu führt, daß einem Bimotore auf der Montlhery in Frankreich jedes Mal kurz vor dem Ziel der Sprit ausgeht (zwölf mal ausprobiert !), dann hört der Spaß auf. Hier wird die Liebe zur Historie doch arg übertrieben. Auch darf ich nicht die Zahl des Starterfeldes, die Länge des Rennens (fünf Runden) oder Wetterbedingungen (es regnete nie!) einstellen. Gerade einmal die Detailfülle der Grafik (max. Auflösung: 800 x 600 Bildpunkte) darf ich mir aussuchen. Dabei hätte gerade die Grafik mehr Liebe zum Detail verdient gehabt: Obwohl Spirit erst nach den Grand Prix Legends entwickelt wurde, erreicht es nicht das Niveau des Vorbildes. Die Straßenoberflächen wirken doch arg grieselig, die ganze Szenerie schreit „Computergrafik" – von Fotorealismus keine Spur. Der Himmel bleibt überwiegend leer, die wenigen Zuschauer praktisch unbeweglich. Von Boxen-Crews keine Spur. Nur die Lack-Oberflächen der Karossen spiegeln im Sonnenlicht, Reifen und Auspuff ziehen eine irritierende Staubfahne hinter sich her. Obendrein wirkt die Geschwindigkeit des Geschehens noch lange nicht wie jenseits der 300 km/h. Okay, mein Herz rast trotzdem, wenn ich mich im Alfa Bimotore bei (angeblichen) 345 km/h in eine Kurve lege. Oder jenseits der 200er-Marke einen unbeabsichtigten Drift absolviere. Bei noch mehr Realismus wäre ich als virtueller Rennfahrer womöglich infarktgefährdet. Trotzdem sind wir aus Rallysport und Formel 1 bereits besseres gewöhnt. Und daran müssen sich eben auch klassische Rennsimulationen messen lassen...

Fazit: Die Faszination von Spirit of Speed 1937 ergibt sich vor allem durch die extravaganten und teils malerischen Pisten. Ihr teils wahnsinniger Streckenverlauf verlangt viel von uns. Wie auch die nervösen, bremsfaulen und übermotorisierten Rennboliden. Zu viel. Und für Anfänger gibt es keine Hilfen (z.B. Ideallinie). Auch sonst läßt sich das Spielgeschehen kaum den eigenen Wünschen anpassen. Schade... ■



Louis Chiron gewann 1937 den Grand Prix von Frankreich



Bernd Rosemeyer entschied allein 1936/37 acht Rennen für sich



Jean Pierre Wimille mischte oft vorne mit und entschied den GP Pau ´37 für sich



Luigi Fagioli siegte anfangs der 30er in Italien, Spanien, Monaco und auf der Avus



Rudolf Caracciola wurde mit zahllosen Siegen (´26 bis ´39) zur Rennlegende



Achille Varzi war in den 30ern auf dem Siegerpodest häufig anzutreffen, speziell in Tripolis



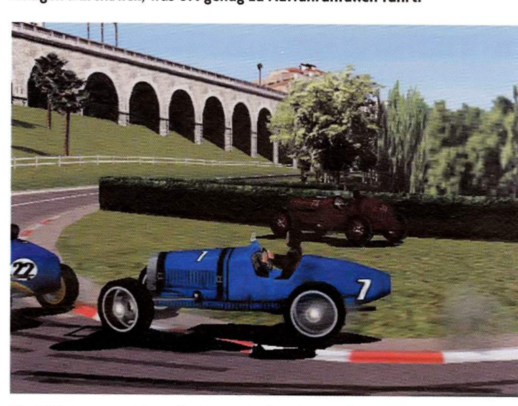
Hans Stuck gewann in Deutschland (34), Tschechien (34) und Italien (35)



Tazio Nuvolari sammelte in den 30ern 22 Siege, darunter Monza und Donnington



Gib Gummi: Reifenqualm, Abgase und Streckenstaub trüben öfter den nötigen Durchblick, was oft genug zu Auffahrunfällen führt.



Nicht Monaco, sondern die französische Kleinstadt Pau bietet romantische Kulissen, verbunden mit einer gnadenlos engen Streckenführung

Info
Rundenbasiertes Strategiespiel mit begrenzter Zugzeit nach der Vorlage des bekannten Brettspiels

Diplomacy



Brettspielumsetzungen haben im allgemeinen so ihre Tücken. Diesmal aber bewies Microprose Verhandlungsgeschick und strategisches Können



Name: Diplomacy
Hersteller: Microprose
Web: www.hide.com
Schwierigkeitsgrad: einstellbar
Spiel/Anleitung: deutsch
Multiplayer: bis 7, alle Optionen

Mindestanforderungen: P 166, 32 MB RAM, 8 x CD, 70 MB HD,

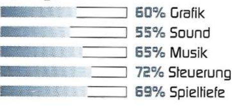
Empfohlen: P233, 64 MB RAM, 32 x CD, 120 MB HD

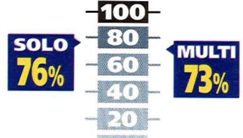
3D-Unterstützung:
D3D
OpenGL
3Dfx

Steuerung:
Maus
Tastatur
Joystick
Gamepad
Lenkrad

Genre:
Strategie
Action
Adventure
Wirtschaft
Rollenspiel
Sportspiel
Simulation

Wertungen für:





Fritz Effenberger

Anders als bei Risiko geht es in Diplomacy vor allem um Verhandlungen und Verträge. Nur wenige Armeen und Flotten befinden sich auf dem Schlachtfeld. Die speziellen Regeln des (Brett-)Spiels ergeben so etwas wie ein militärhistorisches Mühlespiel: Einheiten können feindliche Territorien nur dann besetzen, wenn diese nicht gleichzeitig von anderer Seite angegriffen werden, außer, sie werden von anderen, benachbarten Truppen „unterstützt". Züge werden simultan ausgeführt. Daraus entwickelt sich ein ausgesprochen kompliziertes Regelwerk, das Neulinge zum ernsthaften Studium des Handbuchs oder Durchspielen des Tutorials zwingt. An der Spitze einer der sieben europäischen Großmächte des Jahres 1901 werden kühn und verschlagen neutrale Länder besetzt und dem Feind in schnell wechselnden Allianzen Dolche in den Rücken gestoßen. Da zeigt sich deutlich, daß der Verhandlungstisch mindestens ebenso wichtig ist wie das Schlachtfeld. Übersichtlich und effektiv lassen sich verschiedenste Wünsche an andere Mächte richten, nachdem man sie zur Heimlichtuerei in einen der Konferenzräume eingeladen hat. Bündnisse sind dabei nur der Anfang, auch spezielle Vorschläge wie Angriffe gegen bestimmte Regionen oder die Unterstützung eigener Feldzüge sind im diplomatischen Kanon enthalten. Der Gipfel staatsmännischer Kunst ist das gezielte Ausstreuen von Gerüchten, so könnte z.B. der russische Zar dem englischen König flüstern, der türkische Sultan, habe vor, Neapel zu besetzen. Wie lange dauert es wohl, bis der deutsche Kaiser davon erfährt? Diplomacy ist die bisher beste Brettspielumsetzung aus dem Hause Microprose/Hasbro. Trotz der relativ langen und intensiven Einarbeitungsphase (vor allem für völlige Neulinge) wird sich das Spiel auf digitalem Weg viele neue Verbündete schaffen. ■



Die Verhandlungsphase beginnt. Noch stehen alle Staatslenker für separate Mauscheleien zur Verfügung

Angriiiff! Verteidiguuung! Äh... egal. Vorwärts, Männer



Spätherbst. Jetzt schweigen die Kanonen und lassen Qualmwölkchen aufsteigen. Aber verschiedene Territorien haben bereits ihren Besitzer und damit die Farbe gewechselt

Magie statt Magnum...

'The Wheel of Time'

...ein 'zauberhafter' Ego-Shooter mit Strategie-Elementen!

90% PC Action 12/'99 · 9/10 Gamespot 11/'99 · 88% Power Play 12/'99 · 86% Gamesmania 11/'99 · 87% GameStar 1/2000 · 90% PC Games 1/2000 'Spiel des Monats'

ROBERT JORDAN
THE WHEEL OF TIME
LEGEND
PC CD ROM

Features:
- Verbesserte Unreal-Engine
- Spielumgebung in Echtzeit-3D
- Verschiedene Wettereffekte, wie Wind, Regen und Schnee
- Konstruktion und Ausstattung eigener Festungen
- Einsatz von über 100 Artefakten und Zaubern
- Basiert auf Robert Jordans epischer Romanvorlage
- Einzigartige Multiplayer-Dynamik
- Single- und Multiplayermodus für bis zu vier Spieler

www.gtinteractive.de / www.wheel-of-time.de

LEGEND™ ENTERTAINMENT COMPANY

PC CD

Info
3D-Action in Third-Person-Perspektive mit Shooter-, Puzzle- und Jump'n'Run-Elementen sowie einem ungewöhnlichen Titelhelden


Chris Peller

Ganze zweieinhalb Jahre werkelte Earthworm-Jim-Vater David Perry zusammen mit seinen kreativen Köpfen bei Shiny Entertainment an dem ehrgeizigen Projekt mit einer von Gott gesandten Putte, die eine futuristische Erde vom Bösen befreien soll. Mit himmlischen Kräften gesegnet, bestreitet der Engel nun endlich seine heilige Mission, wobei er bei der Erfüllung seiner Aufgabe alles andere andere als zimperlich ist. Um den Sündern ihre gerechte Strafe zuteil werden zu lassen, übernimmt er deren Körper und schreckt nicht davor zurück, den Ungläubigen mit irdischen Waffen mächtig einzuheizen – und der leibhaftige Belzebub steht auch auf der Abschußliste des kleinen Messias...

EIN ENGEL JAGT DIE



Messi

SÜNDER

ah

→



Name: Messiah
Hersteller: Shiny/Interplay
Web: www.messiah.com
Schwierigkeitsgrad: einstellbar
Spiel/Anleitung: englisch
Multiplayer: –

Mindestanforderungen: PII 266, 64 MB RAM, 3D-Beschleunigerkarte
Empfohlen: PII 400, 64 MB RAM, 3D-Beschleunigerkarte mit 16 MB

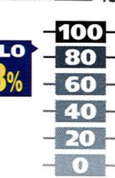
3D-Unterstützung:
D3D
OpenGL
3Dfx

Steuerung:
Maus
Tastatur
Joystick
Gamepad
Lenkrad

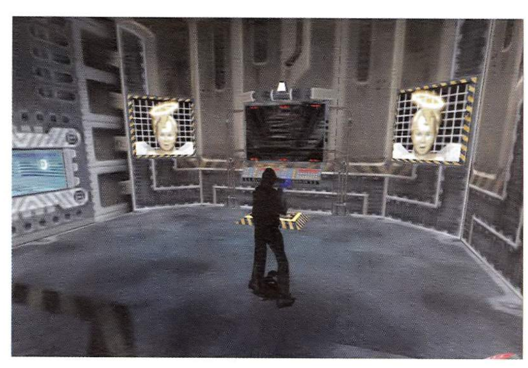
Genre:
Strategie
Action
Adventure
Wirtschaft
Rollenspiel
Sportspiel
Simulation

Wertungen für:
80% Grafik
85% Sound
81% Musik
80% Steuerung
70% Spieltiefe

SOLO 88%



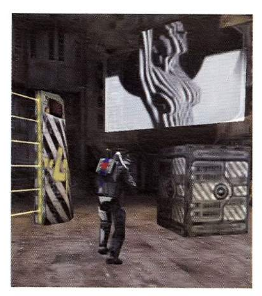
Eigentlich will sich Engel Bob in den himmlischen Sphären nur dem Müßiggang hingeben. Deshalb ist er auch ganz und gar nicht begeistert, als der Allmächtige ihm eines Tages einen bedeutenden Auftrag erteilt: Die Erde ist in einem schlimmen Zustand und Bob soll dort unten ein wenig „aufräumen“ – eine gute Gelegenheit für die geflügelte Putte, um Erfahrung zu sammeln. Dem mürrischen kleinen Kerl bleibt nicht einmal die Zeit für einen Windelwechsel, denn schon kurz nachdem der Schöpfer seinen Willen verkündet hat, stürzt der Bengel mit hoher Geschwindigkeit den irdischen Gefilden entgegen. Und damit beginnt nun das gefährliche Abenteuer mit einem der wohl kuriosesten Helden des Actiongenres...



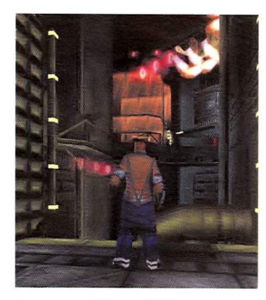
Hoppla! Bob kann sich im Fernsehen bewundern

Vom Engel besessen

In seiner normalen Erscheinungsform sind Bobs Überlebenschancen in der feindseligen Welt relativ gering. Der Wicht ist extrem anfällig und verfügt über keinerlei Waffen, mit denen er sich die garstigen Zeitgenossen vom Leib halten könnte. Als Ausgleich wurde er vom Allmächtigen mit einer besonderen Gabe gesegnet: Er kann in organische Lebensformen schlüpfen und sie kontrollieren. Dazu muß sich Bob einem Geschöpf nähern und ihm quasi in den Rücken springen. Der Engel übernimmt dann den Körper der Kreatur, was durch den (für andere unsichtbaren) Heiligenschein symbolisiert wird, der fortan über dem Haupt des Betreffenden schwebt. Durch diese Methode schützt sich der kleine Kerl nicht nur gegen Angriffe (solange er sich in der Hülle eines anderen befindet, wird Bob selbst nicht verletzt), sondern kann sich auch der entsprechenden Fähigkeiten seines Wirtes bedienen. So ist er beispielsweise als Mechaniker in der Lage, defekte Aufzüge zu reparieren. Da außerdem die Benutzung von Schaltpulten sowie der Zutritt zu manchen Regionen nur bestimmten Personen (z.B. Wissenschaftlern, ranghohen Offizieren oder Sicherheitspersonal) möglich ist, muß Bob auch gezielt von Cha-



Da schaut man doch gerne eine Weile zu...



Das scheint noch eine heiße Angelegenheit zu werden

Charaktere

Im Spielverlauf kann der Bote Gottes von den unterschiedlichsten Personen Besitz ergreifen und sich dadurch nicht nur vor Verletzungen schützen, sondern sich auch deren spezielle Fähigkeiten zunutze machen. Die hier abgebildeten Charaktere sind natürlich nur eine kleine Auswahl

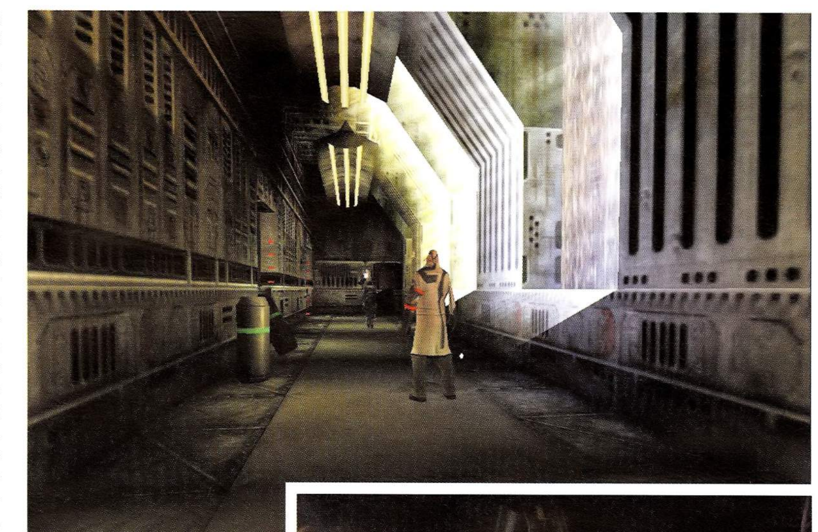


Barmkeeper



Chot

rakteren Besitz ergreifen, um den Spielverlauf voranzutreiben und neue Areale erkunden zu können. Es ist natürlich ratsam, sich möglichst ungesehen einer sterblichen Hülle zu bemächtigen. Beobachten Cops oder andere bewaffnete Akteure den Vorgang, ist Eure Tarnung zunichte und Ihr werdet sofort attackiert. Insgesamt könnt Ihr Euch in zirka 40 unterschiedliche Lebensformen einnisten, wobei sich Bob sogar in die kleinen Leiber von Ratten zwängt. Als Nager flitzt Ihr dann zwischen den Beinen ahnungsloser Passanten herum, krabbelt durch Lüftungsschächte und nehmt die Umgebung aus einer einen Zentimeter über dem Boden angesiedelten Ego-Perspektive wahr. Aber Vorsicht, denn so witzig diese Erfahrung auch sein kann, ist sie nicht ganz ungefährlich, da sich manche Zeitgenossen einen Spaß daraus machen, Ratten als Zielscheiben für ihre Schießübungen zu mißbrauchen! Da Bob bei seinem Trip durch das futurististische Reich der Menschen unweigerlich Verletzungen davonträgt, erfüllt die Übernahme anderer Wesen obendrein einen sanitären Zweck. Seine Gesundheit kann der Bengel nämlich nur auffrischen, indem er seinem Wirt die Lebensenergie entzieht, um damit seine eigene wiederherzustellen. Ist der von Gott gesandte Erlöser angeschlagen, geschieht diese Regeneration automatisch, sobald er in eine Person geschlüpft ist. Dabei läßt Bob dem Gastgeber gerade einmal so viel Lebensenergie übrig, daß dieser sich auf den Beinen halten kann.



Famose Lichteffekte erschaffen ein stimmungsvolles Ambiente

Mitunter sind mehrere Körperwechsel vonnöten, bis Bob seine Gesundheit wieder vollständig hergestellt hat. Herkömmliche Health-Packs oder ähnliches sucht man demnach in „Messiah" vergebens.
Per Tastendruck kann Bob den gerade beschlagnahmten Körper auch jederzeit wieder verlassen. Handelt es sich bei dem ehemaligen Wirt um einen kampferprobten Gesellen, der gar eine Waffe besitzt, sollte sich der Engel schnell aus dem Staub machen, bevor sich der Kerl von seiner himmlischen Besessenheit

Manche der Bereiche sind wirklich riesig

→



Cop 1



Tänzerin



Cop 2



Layya



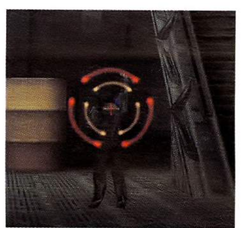
Eine Bestie

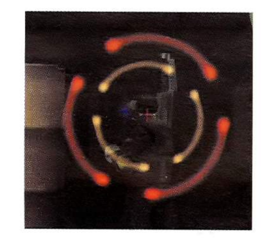
Der Sniper-Modus

Wie schon Shinys MDK, verfügt auch "Messiah" über ein Feature, mit dessen Hilfe Ihr weiter entferntere Ziele exakt anvisiert. Abhängig von der Reichweite Eurer Waffe könnt Ihr mittels vier Zoomstufen einem Schergen sogar die Zigarette aus dem Mundwinkel schießen – eine Pump-Gun ist für solche Aktionen allerdings nicht das optimale Gerät.











Auch als Cop sollte man nicht mit schußbereiter Waffe herumlaufen

erholt hat... Um unliebsame Überraschungen zu vermeiden, könnt Ihr einen nutzlosen Charakter auch entsorgen, indem Ihr ihn beispielsweise einen Abgrund hinunterstürzen laßt. Im Fall verläßt Bob dann die Hülle des Ärmsten und bringt sich in Sicherheit. Ein wenig Übung vorausgesetzt, ist diese etwas makabere Aktion durchaus eine effektive Methode, um später nicht mehr von einem Schergen belästigt zu werden.

Fliegen und Schießen

Wenn der kleine Held in einen fremden Körper schlüpft, kann er sich mit verschiedenartigem martialischem Gerät der Attacken gottloser Unholde erwehren. Falls der unter Eurem Einfluß stehende Protagonist keine Waffe besitzen sollte (oder Euch die Munition ausgeht), so könnt Ihr entweder die Bleispritzen eliminierter Kontrahenten aufklauben, oder aber an einer sogenannten Waffenausgabestelle einen Schießprügel ergattern. Insgesamt stehen um die 10 verschiedene Zerstörungswerkzeuge als primäres Verteidigungsinstrument zur Auswahl, darunter Pump-Gun, Flammenwerfer, MG, Bazooka und eine Art Harpune mit Raketenantrieb, die Feinde aufspießt, in die Luft hebt und an eine nahegelegene Wand pfählt. Ihr könnt jedoch nur jeweils eines dieser todbringenden Werkzeuge mit Euch führen. Wollt Ihr das Zerstörungspotential einer anderen Waffe testen, so müßt Ihr die Knarre, die Ihr momentan mit Euch herumschleppt, erst ablegen. Als sekundäre Lebensversicherung könnt Ihr Euch aber zusätzlich noch mit Granaten ausrüsten, wobei es auch hier diverse Modelle gibt, die sich in den verschiedensten Situationen bewähren. Gezielt wird im übrigen automatisch, wobei ein Fadenkreuz-ähnliches Gebilde den gerade anvisierten Gegner markiert. Ein Sniper-Modus (siehe Kasten) ermöglicht es Euch außerdem, weiter entfernte Widersacher nahe genug heranzuzoomen, um sie aus sicherer Distanz aufs Korn zu nehmen. Und wenn sich einmal partout keine Waffe auftreiben läßt, könnt Ihr einen bösen Buben im Nahkampf immerhin noch mit Schlägen und Tritten weichklopfen. Gelingt es Euch sogar, Euch hinterrücks an einen Schurken anzuschleichen, kann der Ahnungslose mit bloßen Händen relativ lautlos ausgeschaltet werden. Außer sich mit Kontrahenten wilde Schießereien zu liefern, muß Bob auch kleine Puzzles lösen und einige

Charaktere





Behemoth



Subgirl



Weiblicher Cop

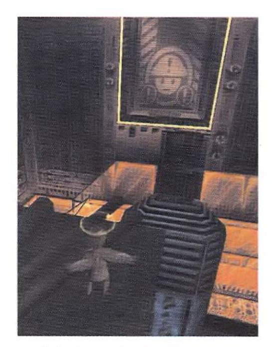


Arzt

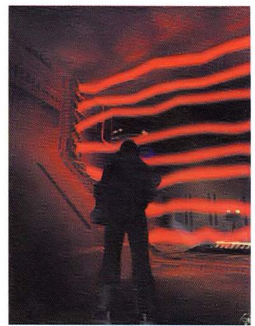
Geschicklichkeitseinlagen meistern. Dabei sind seine Flügel von Vorteil, mit deren Hilfe er zu schwer erreichbaren Plattformen flattert oder aus beachtlicher Höhe zu Boden segelt, ohne dabei ernsthafte Verletzungen davonzutragen. Wie eine prominente Archäologin kann sich der Bengel obendrein an Ecken von Mauervorsprüngen oder ähnlichem festhalten, daran entlanghangeln und schließlich hochziehen.

Schlaue Schurken

Bei der Programmierung der KI der computergesteuerten Charaktere haben sich die Entwickler von „Messiah" besondere Mühe gegeben. Außer einem Beschuß auszuweichen, nutzen die Kontrahenten exzessiv die Deckungsmöglichkeiten, die die Umgebung zu bieten hat und sind obendrein in der Lage, den Spieler mit raffinierten Aktionen zu überraschen. Ein Beispiel: Recht früh im Spiel gelangt Bob, der sich in dem Körper einer Kommandantin eingenistet hat, in einen mit Kisten vollgestellten Lagerraum, in dem sich auch ein paar üble Gesellen herumtreiben. Die Schurken verstecken sich hinter den mannshohen Behältern, verändern ständig ihre Position, huschen von einer Deckung zur nächsten und versuchen den Boten Gottes einzukreisen. Dieses Katz-und-Maus-Spiel kann soweit führen, daß man glaubt, alle Unholde erledigt zu haben – bis man plötzlich aus dem Hinterhalt angegriffen wird.

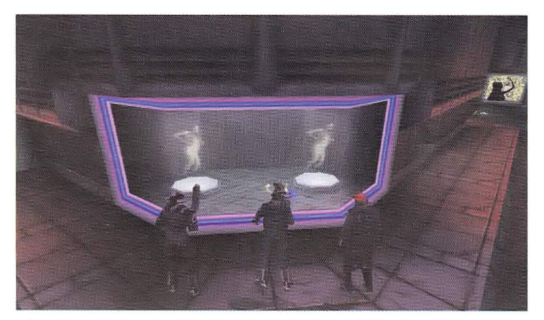


Auch in der Zukunft scheint Playmobil noch zu existieren...



Und wie können wir jetzt diese Laserbarriere deaktivieren?

Die Charaktere, die diese virtuelle Welt bevölkern, reagieren generell unterschiedlich auf Euch. Wie bei dem Ego-Shooter „Requiem – Avenging Angel" ist die Reaktion Eures Gegenübers davon abhängig, in welcher Art und Weise Ihr ihm begegnet. Kontrolliert Bob zum Beispiel einen Cop und nähert sich kampfbereit (d.h. mit erhobenen Fäusten oder schußbereiter Knarre) einem Kollegen, stuft dieser Eure Anwesenheit als potentielle Bedrohung ein. Falls Ihr seiner Aufforderung nicht folgt und schnellstens die Waffe senkt, wird er füher oder später das Feuer auf Euch eröffnen. Jagt Ihr dagegen friedfertigen Zeitgenossen wie Arbeitern oder Wissenschaftlern mit einem gezückten Schießprügel Angst ein, nehmen sie prompt die Hände hoch, fallen sogar auf die Knie und flehen Euch an, sie doch am Leben zu lassen. Tückisch ist außerdem, daß sich die Wahrnehmung der NPCs nicht nur auf den Sichtkontakt beschränkt. Verräterische Geräusche (Schüsse etc.) alamieren nämlich ebenfalls die Charaktere, die sich in der näheren



Ob Bob im Rotlichtbezirk sündige Gedanken durch den Kopf schießen?



Der Türsteher wird den Engel wohl nicht vorbeilassen



Cop 3 **NukeTek** **Prostituierte** **Riot Cop** **Mechaniker**


Anscheinend ist der Erlöser in einer Sackgasse gelandet


...und führe uns nicht in Versuchung!

Fehlerteufel

Nicht verschweigen wollen wir, daß sich die für Testzwecke freigegebene Version vom 17.12.99 letztendlich doch als recht instabil erwies. Viele Bugs trübten das Spielvergnügen, darunter unschöne Grafikfehler, eine alles andere als optimale Kollisionsabfrage und überraschende Programmabstürze. Der Schwierigkeitsgrad ist selbst in der leichtesten Stufe noch extrem hoch. Gerade wenn man als Bob unterwegs ist, hat man bei den sehr akkurat schießenden Gegnern schnell das Zeitliche gesegnet. David Perry & Co. bei Shiny arbeiten aber gerade an dem Feinschliff des Titels und sind bemüht, die noch vorhandenen Mängel bis zum Release auszumerzen.
Es wird auch auf jeden Fall eine deutsche Fassung des Actionknallers geben. Die Hauptfigur des Titels ist zwar ein Engel, doch der nimmt es mit dem 5. Gebot nicht so genau. Ganz im Gegenteil: Bob ist gar nicht zimperlich, wenn es darum geht, Sünder zu bestrafen. Die lokalisierte Fassung will man etwas „entschärfen" und auch das eine oder andere Gameplay-Element „den hiesigen Umständen entsprechend" anpassen. Wir werden Euch in unserer Update.zip-Rubrik auf dem Laufenden halten.


Diesem Koloß sollte man sich besser nicht in den Weg stellen

Umgebung aufhalten.Manchmal ist es deshalb ratsam, einen Widersacher möglichst lautlos zu neutralisieren, da sonst unter Umständen gleich eine ganzen Horde von Schergen angerannt kommt, um nach dem Rechten zu sehen.
Vielschichtiger als das Verhalten der CPU-kontrollierten Figuren in „Messiah" kann man sich eine Künstliche Intelligenz in einem Actionspiel wohl nicht wünschen.

Himmlische Grafik und göttlicher Sound

Wer vermutet hatte, daß zumindest die Grafik von „Messiah" nach dem zweieinhalbjährigen Entwicklungsprozeß veraltet ist, wird eines Besseren belehrt. Zwar kann die Engine nicht mit der jüngsten Technologie wie etwa von id Software konkurrieren, hinterläßt aber insgesamt einen positiven Eindruck. Besonders gilt es, die fabelhaften, teilweise dynamischen Lichteffekte in den verschiedensten Farben hervorzuheben, die so manches Areal der düsteren High-Tech-City stimmungsvoll beleuchten. Einschußlöcher, Rauch, transparente Wasseroberflächen mit leichtem Wellengang, Monitore, auf denen die unterschiedlichsten Bildabfolgen zu sehen sind, Scheinwerfer mit kegelförmigem Lichtstrahl sowie die in den Helmen der Cops eingebauten Lampen, die die Szenerie im näheren Umkreis erhellen, sind nur einige Beispiele für die visuellen Feinheiten, die auf den Bildschirm gezaubert werden. Eliminierte Widersacher bleiben außerdem an der Stelle liegen, an der sie verendet sind und lösen sich nicht – wie so oft – nach einiger Zeit in Luft auf. Lediglich den Polygonfiguren selbst hätte ein größerer Detailreichtum und etwas weniger „verwaschen" wirkende Texturen sicherlich nicht geschadet. Damit die Grafikengine überhaupt ihre Muskeln spielen läßt, ist jedoch eine 3D-Beschleunigerkarte (vorzugsweise eine der neueren Generation) zwingend erforderlich. Glückliche Besitzer entsprechend hochgezüchteter Hardware können sich immerhin unter anderem an Auflösungen mit 1920 x 1200 Bildpunkten bei 32bit Farbtiefe erfreuen.
Eine umfangreiche Palette an Soundeffekten rundet die gelungene Präsentation ab. Von den Umgebungsgeräuschen über Schüsse und dem realistischen Laut, wenn die leeren Patronenhülsen auf den Boden fallen, bis hin zu den zahlreichen Sprachsamples der Charaktere bildet die akustische Komponente das passable Gegenstück zu der ansprechenden Optik. Musikalisch werdet Ihr übrigens gleich nach Programmstart durch die schroffen Klänge der Industrial-Metal-Band „Fear Factory" auf die durchaus härtere Gangart des Spielgeschehens eingestimmt.
Fazit: Mit „Messiah" ist Shiny ein wahrhaft himmlisches Actionspektakel gelungen, das durch seine innovativen Gameplay-Elemente und Ideen sowie seine schlichtweg großartige KI begeistert. Für aufmerksame Spieler gibt es zudem viele witzige Details zu entdecken. Und wann bietet sich schon einmal die Gelegenheit, mit einer geflügelten Putte die Welt zu retten? Die Wartezeit auf diesen Titel hat sich definitiv gelohnt. Es bleibt nur zu hoffen, daß es den Entwicklern bis zur endgültigen Verkaufsversion gelingt, sämtliche Bugs zu beseitigen, über die wir während des Spielens gestolpert sind (Einzelheiten siehe Kasten links). ■

VIDEO GAMES

Bock auf Action?
Dann hol dir...

...dein Gratis-Heft!

Einfach Coupon ausfüllen, abschicken und schon gehört dir die nächste Ausgabe.



■ **Jetzt zum Kennenlernen:**
Hol dir ein Gratisheft der Video Games! Einfach Coupon ausfüllen ausschneiden und abschicken.
Wenn dir die Video Games gefällt, und du den Luxus der Frei-Haus-Lieferung jeden Monat genießen willst, braucht du nichts weiter zu tun. Du erhälst dann deine Video Games jeden Monat zum günstigen Abovorzugspreis.

future VERLAG
Medien mit Leidenschaft

Bitte ausgefüllten Coupon senden an:
■ ***VIDEO GAMES***, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
■ oder unter Tel: 089/20959138 bestellen.
■ Per Fax: 089/200281-22
■ oder Mail: future@csj.de geht´s natürlich auch!

Widerrufsgarantie: Die Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei Video Games, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt drei Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Ja, ich möchte ein Gratisheft vorab testen. Wenn ihr innerhalb von acht Tagen nach Erhalt der Gratisausgabe nichts von mir hört, erhalte ich die Video Games jeden Monat per Post frei Haus mit ca. 14 % Preisvorteil (pro Heft nur DM 5,60 anstatt DM 6,50 – Jahresabopreis DM 67,20, Studentenpreis DM 60,00)
Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort
Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift an den Verlag weiterzugeben

Datum, 1.Unterschrift
Widerrufsgarantie: Die Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei Video Games, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt drei Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift: CPE02

Info
Umfangreiches 3D-Actionspiel in Third-Person-Perspektive mit Shooter- und Beat ém Up-Elementen

Urban Chaos



Eidos zelebriert den „End Of Days" – pünktlich zum neuen Jahrtausend droht eine Metropole im Sumpf des Verbrechens zu versinken

Name: Urban Chaos
Hersteller: Mucky Foot/Eidos
Web: www.eidosinteractive.com
Schwierigkeitsgrad: mittel
Spiel/Anleitung: deutsch
Multiplayer: –

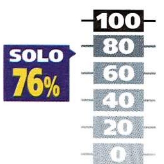
Mindestanforderungen: PII 266, 32 MB RAM, 4x CD
Empfohlen: PII 400, 64 MB RAM, 8x CD, 3D-Beschleunigerkarte mit 16 MB

3D-Unterstützung:
D3D
OpenGL
3Dfx

Steuerung:
Maus
Tastatur
Joystick
Gamepad
Lenkrad

Genre:
Strategie
Action
Adventure
Wirtschaft
Rollenspiel
Sportspiel
Simulation

Wertungen für:
78% Grafik
76% Sound
71% Musik
66% Steuerung
65% Spieltiefe



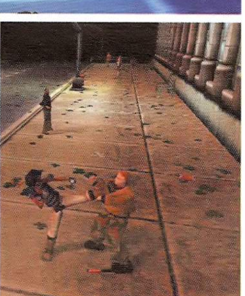
STRASSEN DER GEWALT



Darci und Roper unterwegs

Chris Peller

Als Police-Officer in Union City hat Darci Stern alle Hände voll zu tun. Kurz vor dem Eintritt in ein neues Millenium steigt nämlich die Verbrechensrate in der Metropole rapide an. Die Wildcats, eine Streetgang, wollen die Stadt übernehmen und schrecken nicht einmal vor kaltblütigen Morden zurück. Das Union City Police Department steht dieser Welle der Gewalt relativ machtlos gegenüber. Es liegt nun ganz allein an Darci, die erst vor kurzem in den aktiven Polizeidienst berufen wurde, dem Chaos auf den Straßen ein Ende zu bereiten. Keine leichte Aufgabe, denn plötzlich tauchen auch noch schwerbewaffnete Profikiller in schwarzen Maßanzügen auf und machen der dunkelhäutigen Polizistin zusätzlich das Leben schwer. Der Spieler übernimmt größtenteils die Kontrolle über die junge Gesetzeshüterin und spurtet in Third-Person-Perspektive durch die verschiedenen Regionen der Stadt oder turnt über die Häuserdächer. In jedem der über 30 Level gilt es diverse Aufgaben zu erfüllen, damit der lineare Spielablauf vorangetrieben wird. So müßt Ihr beispielsweise Geiseln befreien, Hinweise in einem Mordfall beschaffen, eine wichtige Datendiskette aus einem schwer bewachten Gebäude stehlen, das Polizeihauptquartier vor Angriffen der Wildcats schützen und generell für Recht und Ordnung sorgen. Damit Ihr nicht ziellos in dem Großstadtdschungel umherirrt, spendierten Euch die Entwickler eine Art Radar, das die Position wichtiger Locations sowie sich nähernde Gegner anzeigt. Um die Kriminellen, die Euch während Eurer Streifzüge über den Weg laufen, unschädlich zu machen, gibt es zwei Möglichkeiten. Zum einen kann Darci mit Hieb- und

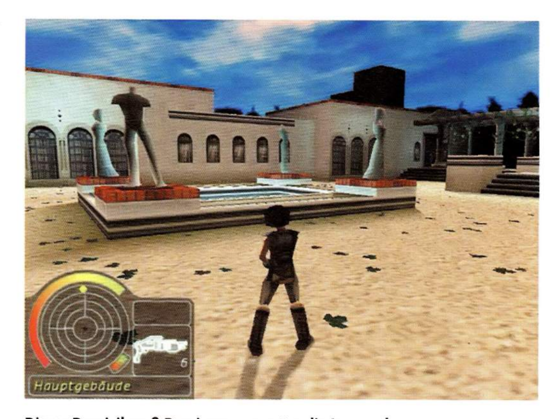


Auch ohne Waffen weiß sich Darci gegen die Schlägertypen durchzusetzen



Die mysteriösen Men In Black scheinen nicht von dieser Welt zu sein

Stichwaffen oder aber durch gezielte Schläge und Tritte die Widersacher zu Boden schicken und anschließend die bewußtlosen Verbrecher verhaften. Damit die Gefängnisse aber nicht wegen Überfüllung aus den Nähten platzen, ist es außerdem möglich, das Gesindel gleich – natürlich in Notwehr – zu eliminieren. Von Schießeisen wie Pistole, Schrotflinte oder einem AK-47 sollte man vor allem in den späteren Spielabschnitten Gebrauch machen, da die Gegner stärker und auch oft selbst mit Bleispritzen bewaffnet sind.
In manchen Missionen stehen Euch sogar computergesteuerte Charaktere wie z.B. kollegiale Cops zur Seite, die Euch im Kampf gegen das Verbrechen tatkräftig unterstützen. Der etwas undurchsichtige Roper McIntyre greift Darci dabei nicht nur hilfreich unter die Arme, liefert nützliche Items und begleitet die Lady während einiger ihrer Einsätze. Der Spieler muß den Haudegen sogar gelegentlich selbst durch die Locations dirigieren, um einige Aufträge zu erfüllen. Weitere Abwechslung erhält das Gameplay im übrigen durch die Möglichkeit, mit Fahrzeugen durch die City zu brausen. Seinen Charme bezieht „Urban Chaos" insbesondere durch das pulsierende Großstadt-Ambiente. Passanten bevölkern die Gehwege und schlendern imaginären Zielen entgegen, Prostituierte warten auf Kundschaft, Polizisten laufen Streife, und wollt Ihr die Straße überqueren, müßt Ihr darauf achten, daß Ihr nicht von einem vorbeiflitzenden Auto erfaßt werdet. Sofern Ihr einen Auftrag nicht unter Zeitdruck erledigen müßt, solltet Ihr die Umgebung ohnehin genauer erkunden. Oftmals lassen sich in Gassen oder auf Häuserdächern neben Munition und Health-Packs auch Power-Ups finden, durch die Charaktereigenschaften wie Konstitution, Reflexe, Ausdauer oder Stärke aufgewertet werden. Davon abgesehen werdet Ihr nebenbei unter Umständen Zeuge von Straftaten oder anderen Ereignissen, in die Ihr dann eingreifen könnt. Diese Situationen unterstützen das Gefühl, sich tatsächlich in einer virtuell lebendigen Welt aufzuhalten.
Optisch hinterläßt „Urban Chaos" einen zwiespältigen Eindruck. An hübschen Effekten (Regen, Schnee, Wasserpfützen, in denen die Umgebung und das verzerrte Spiegelbild Eures Charakters reflektiert wird, mächtig wirkende Detonationen, bei denen sogar die Druckwellen grafisch dargestellt werden und die detaillierten Schatten der Polygonfiguren, die sich je nach Lichteinfall verändern) herrscht kein Mangel. Leider kann man sich für das eher hausbackene Leveldesign inklusive häßlicher Bitmap-Objekte weit weniger begeistern. Pluspunkte verspielt der Titel aber hauptsächlich wegen der alles andere als optimalen Steuerung, an die man sich erst einmal gewöhnen muß (Gamepad-Besitzer sind dabei im Vorteil); ebenso wie an die Speicherfunktion. Eure Fortschritte könnt Ihr nämlich nur nach jedem absolvierten Level archivieren und nicht, wie es eigentlich wünschenswert wäre, während einer Mission. Segnet Ihr in einem Einsatz also das Zeitliche, müßt Ihr den Spielabschnitt noch einmal ganz von vorne beginnen, was auf Dauer doch etwas frustrierend werden kann.
Fazit: „Urban Chaos" bietet durch seine abwechslungsreichen Missionen durchaus spielerische Kurzweil und ist zudem erfreulich umfangreich. Durch seine Mängel in puncto Steuerung, Präsentation und Speicherfunktion gelingt es dem Titel allerdings nicht, sich im forderen Feld der Genre-Produkte zu plazieren. ■



Dieses Domizil muß Darci genauer unter die Lupe nehmen



Officer Darci schießt sich den Weg frei


Roper muß Verletzte in Sicherheit bringen



Die Zeit drängt – in dem Auto tickt eine Bombe!

→

Für nur einen Abonnenten

Ja, so einfach kann es sein: Ihr empfehlt uns einen neuen Abonnenten für die neue POWER PLAY und könnt Euch dafür eines dieser aktuellen Top-Spiele aussuchen! Ob Ihr mit „Indy“ auf Schatzsuche geht, lieber die Erde im Jahre 2150 entdeckt, mehr der 82er Interstate-Fan seid, oder Euch mit „The Wheel Of Time“ lieber völlig der Fantasy hingebt, ist Euch überlassen. Denn Ihr seid die „Kenner, Könner & Gewinner“!



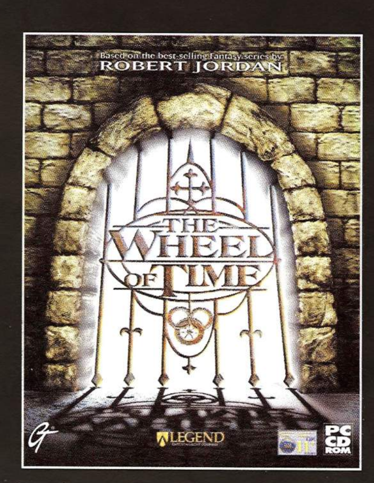
Jeder neue POWER PLAY Leser erhält ein Jahr lang die „POWER PLAY“ frei Haus. Die Vorteile sind eindeutig: Geld gespart, jede Ausgabe früher in Händen als am Kiosk und damit Erster beim Demo-Testen!

ein Top Spiel

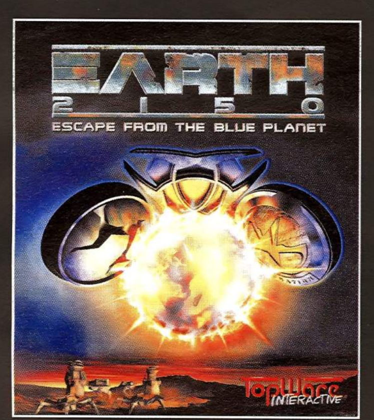
nach Wahl



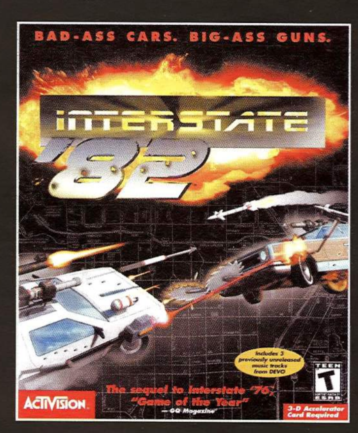
PC-Abenteuer statt Kinohit: Der 5. Indy



Ein Fantasy-Abenteuer der Extraklasse



Clevere Echtzeit-Schlachten in schönem 3D



Wilder Straßenkrieg für coole Actionhelden

Info
Der vierte Teil der Close-Combat-Reihe. Taktische Gefechte in Echtzeit plus Spieltiefe

Close Combat IV



Das einstige Hardcore-Wargame macht sich. Unter den Fittichen von SSI wurde daraus jetzt eine erfolgreiche Offensive.

DIE SCHLACHT IN DEN ARDENNEN



Bumm! Zack! Peng! Alle Verwüstungen werden detailfreudig dargestellt, und die hohe Bedeutung der Sichtlinie erfordert sehr überlegtes Vorgehen

Fritz Effenberger

Die waghalsige Winteroffensive der deutschen Armee in den Ardennen im Dezember 1944 sollte das Kriegsglück wenden und die Offensive der aliierten Armeen zum Stehen bringen – so war es jedenfalls geplant. Gleichzeitig war sie der letzte, verzweifelte Versuch, mit knappen Treibstoffvorräten und nahezu ohne Luftunterstützung, den drohenden Untergang des deutschen Reiches zu verhindern. Vergeblich. Auch die tollkühnen Manöver der Achsen-Generäle konnten sich nicht gegen die zahlenmäßige Übermacht, vor allem der Amerikaner, durchsetzen. Nachdem sich die bei eingefleischten Bildschirmgenerälen durchaus beliebte Close-Combat-Serie bisher unter der Obhut von Microsoft an der Ostfront bewährte, wendete sich unlängst das Blatt. Der Softwaremonopolist wurde des Gemetzels überdrüssig und die Digitalveteranen von SSI übernahmen daraufhin das Oberkommando, was dem Spiel nicht schlecht bekommen ist. Auch in der verschneiten Winterlandschaft der französischen Mittelgebirge macht das bewährte Spielprinzip keine schlechte Figur. In der texturenarmen verschneiten Flur will keine rechte Weihnachtsstimmung aufkommen, zu erbittert und vor allem zu realistisch wird dabei gekämpft. Munitionsvorrat, Verwundungen, Sichtlinien und Moral spielen wichtige Rollen, es zählen also nicht einfach die numerischen Abschußzahlen. Fällt die Moral der eigenen Truppe ins Bodenlose, dann nützen die besten strategischen Kalkulationen nicht – die Truppe haut einfach ab und das Gefecht ist verloren. Das bedeutet aber nicht zwangsläufig das Ende der Kampagne, wovon es neben zahlreichen Einzelszenarien übrigens vier gibt. Sehr gut gefallen hat mir die betont nichtlineare Vorgehensweise: je nachdem, wie sich der amtierende Befehlshaber schlägt, verändert sich die Gesamtlage. Wird zum Beispiel ein Brennpunkt nicht eindeutig genug gewonnen, dann stehen die Chancen gut, daß früher oder später am selben Ort neue Kämpfe aufflammen, die dann von beiden Seiten mit frischen Truppen geführt werden. Im Ganzen gesehen ist „Nahkampf 4" immer noch ein Wargame alter Schule, ohne Ressourcenwirtschaft, aber mit reichlich Spieltiefe und in flüssiger Echtzeit, einzig die Ladezeiten sind ein kleineres Kriegsverbrechen und erfordern eiserne Disziplin vom kampfeshungrigen Spieler. ■

Name: Close Combat – Die Schlacht in den Ardennen
Hersteller: Atomic/Mindscape
Web: www.ssi-oline.com
Schwierigkeitsgrad: einstellbar
Spiel/Anleitung: englisch/deutsch
Multiplayer: bis 2, alle Optionen

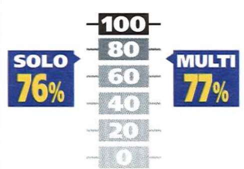
Mindestanforderungen: P200, 32 MB RAM, 4 MB Grafik
Empfohlen: P266, 64 MB RAM

3D-Unterstützung:
D3D
OpenGL
3Dfx

Steuerung:
Maus
Tastatur
Joystick
Gamepad
Lenkrad

Genre:
Strategie
Action
Adventure
Wirtschaft
Rollenspiel
Sportspiel
Simulation

Wertungen für:
69% Grafik
65% Sound
60% Musik
71% Steuerung
65% Spieltiefe

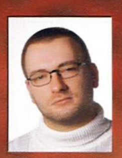


Zu jeder Einheit lassen sich erschöpfende Auskünfte einholen

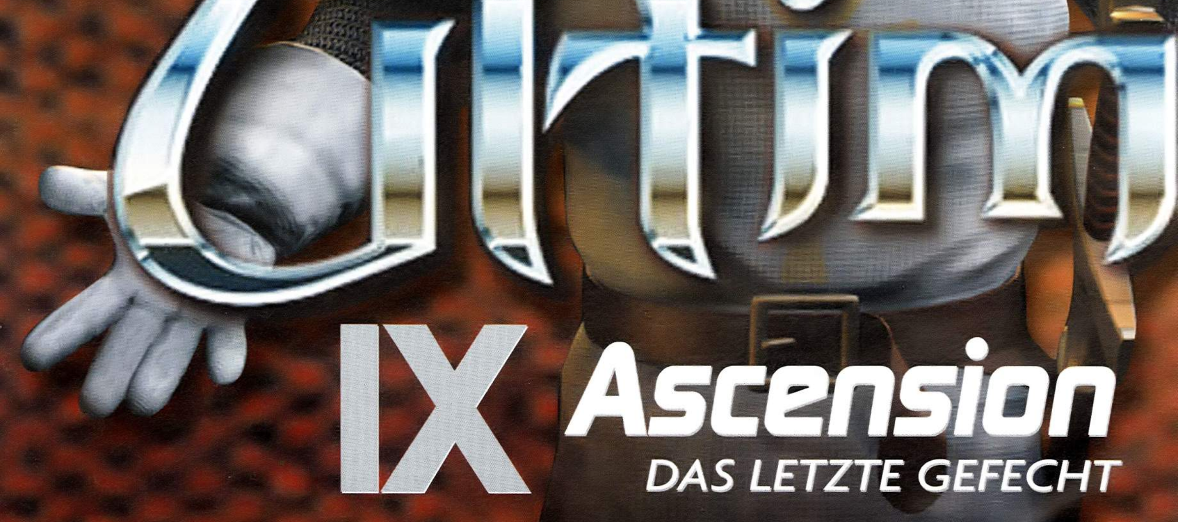


Die Übersichtskarte zeigt den Verlauf der gesamten Front

Info
Rollenspiel mit starken Action-Adventure-Anteilen. Letztes großes Abenteuer des Avatars, dem die vielen Bugs am gefährlichsten werden.


Maik Wöhler

Richard Garriot schuf vor zirka 20 Jahren mit der Ultima-Sage um den Avatar eines der erfolgreichsten Computerrollenspiele aller Zeiten. Der neunte Teil sollte den krönenden Abschluß der Serie und der letzte Auftritt des tugendhaften Helden sein. Wir verraten Euch, ob die Versprechungen gehalten wurden oder ob nicht...



Ultima IX Ascension

DAS LETZTE GEFECHT



Nahe Skara Brae versuchen wir unseren Freund Shamino zu befreien



Größenwahn des Guardians. Entsprechend protzig residiert er auf Terfin und erwartet uns bereits.

Die Entwicklung des neunten Ultimas dauerte fast fünf Jahre. Die letzte große Herausforderung wartet auf den Avatar, in dem er sich seinem größten und gefährlichsten Widersacher entgegenstellen muß: Dem Guardian. Das Land Britannia wurde zum ersten Mal von ihm im siebten Teil bedroht. Eine merkwürdige Gemeinschaft machte sich in dem Land breit und wollte den Menschen die Tugenden ausreden. Der Avatar kam, doch diesmal nicht gerufen vom König. Seine Recherchen führten zum Guardian, der Britannia vernichten wollte und die Gemeinschaft nutzte, um ein Tor für seine Ankunft zu fertigen. Nach erfolgreicher Arbeit des Helden, war Britannia vorerst in Sicherheit. Doch der Guardian, vom Antlitz des Landes verbannt, rächte sich. Flugs schnappte er sich den Avatar und setzte ihn auf der Insel Pagan aus. Der achte Teil der Serie entpuppte sich als Stilbruch: Die Komplexität verschwand, es gab keine Party mehr, der Avatar mußte allein seinen Weg finden. Unzählige, aufgesetzt und störend wirkende Hüpf- und Geschicklichkeitseinlagen schreckten die Fans ab, so daß ein Patch zumindest die nervigen Bugs und Jump&Run-Einlagen beseitigte. Richard Garriot versprach nach den heftigen Kritiken, aus dem neunten Teil wieder ein typisches und für den Abschluß der letzten Trilogie angemessenes Ultima zu machen, das jeden versöhnlich stimmen sollte. Eines vorweg: Es ist ihm nicht wirklich gelungen.

Name: Ultima IX Ascension
Hersteller: Origin/EA
Web: www.ultima9.com
Schwierigkeitsgrad: mittel
Spiel/Anleitung: englisch/englisch
Multiplayer: –

Mindestanforderungen: PII/400, 128 MB RAM, Voodoo3-Karte
Empfohlen: PIII/500, 256 MB RAM, Voodoo3-Karte

3D-Unterstützung

3D-Unterstützung:
D3D
OpenGL
3Dfx

Steuerung:
Maus
Tastatur
Joystick
Gamepad
Lenkrad

Genre:
Strategie
Action
Adventure
Wirtschaft
Rollenspiel
Sportspiel
Simulation

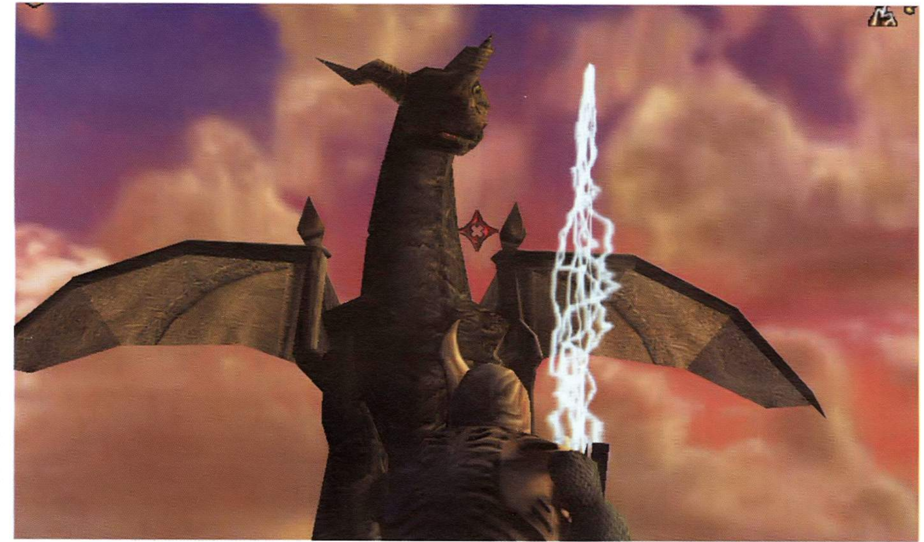
Wertungen für:
80% Grafik
78% Sound
76% Musik
72% Steuerung
68% Spieltiefe

100
80
60
40
20
0

SOLO 75%

→

→



Also das ist nun nicht fair. Und ich könnte wetten, der Drache schaut mich nicht so an, um unseren Disput auszudiskutieren

Tugendverfall

Während der Held auf Pagan nach einem Ausweg suchte, war der Guardian bereits fleißig. Er stahl die Runensteine der acht Tugenden und manipulierte sie. Nahe jeden Schreines erschuf er bedrohliche Säulen. Jede beherbergte in ihrem Innern eines der veränderten Symbole. Die Schreine verfielen und die alten Werte wurden durch ihre Gegensätze ersetzt. Wo einst Gerechtigkeit herrschte, wurde nun Unrecht getan. Die Feigheit ersetzte den Mut, Wahrheit machte Lügen Platz. Der verzweifelte Herrscher Lord British rief abermals seinen Retter. Auf der Erde, friedlich schlummernd, erhörte der Avatar natürlich sofort den Ruf des Königs und... Doch halt! Bereits hier gibt es den ersten logischen Fehler. Im achten Teil der Serie schaffte es der Avatar nämlich zum Titan des Äthers aufzusteigen und fand seinen Weg zurück nach Britannia. Der Abspann zeigte ihn, fassungslos auf das zerstörte Reich blickend. Doch in **Ultima IX: Ascension** ist alles ganz anders. Die Tugend-



Samhayne hat ein Problem. Es wird sein letztes sein...



Deutsche Aussichten

Während wir noch die englische Verkaufsversion unter die Lupe nahmen, erhielten wir auch die Testversion der deutschen Fassung. Erwartungsgemäß waren die Bugs die selben. Um so mehr erfreut hat uns die Ankündigung von EA Deutschland, den Release der lokalisierten Fassung zu verzögern, um die beiden nunmehr veröffentlichen Patches zu integrieren. Weiterhin zogen sie die Testfreigabe für die vorliegende, deutsche Fassung zurück. Die Übersetzung selbst machte einen sehr guten Eindruck: Professionelle Sprecher sorgen für eine ansprechende Atmosphäre. Gelegentliche Schnitzer bei den Übersetzungen luden zum Schmunzeln ein. Insgesamt sorgte die deutsche Version für einen positiven, ersten Eindruck. Dennoch gab es zwei Stellen im Spiel, die aufgrund einer komplett falschen oder mangelhaften Übersetzung den Spieler in eine Sackgasse führen. Nur noch wildes Herumprobieren und eine große Portion Glück kann dann noch ein Weiterkommen ermöglichen. Wir hoffen, daß auch diese Punkte bis zur Veröffentlichung behoben werden. Detaillierte Informationen folgen in der nächsten Ausgabe.



Raven spielt eine zentrale Rolle in diesem Abenteuer des Avatars



Komm! Laß es uns ausdiskutieren.

säule scheint auch manchmal ihre Aussetzer zu haben. Schließlich stürzte sich unser Held nicht einfach sofort in die Schlacht, vielmehr machte er sich auf, um auf der Erde erst einmal eine Mütze voll Schlaf zu nehmen, der dann auch noch 200 Britannia-Jahre andauerte. Die Ruhepause, vom Widersacher weidlich genutzt, ist nun aber beendet. Nachdem der Notruf eingetroffen ist, durchstreift Ihr des Helden Behausung, während alle Bewegungs- und Handlungsoptionen erklärt werden. Im Garten absolviert man erste Sprung- und Kampfübungen. Nach dem Training geht es sofort in den benachbarten Park. Dort wartet eine alte Bekannte: Die Zigeunerin, die den Ultima-Veteranen noch in Erinnerung sein dürfte. Sieben Fragen stehen zwischen dem Avatar und seinem Übergang nach Britannia. Bei der Beantwortung kann nichts falsch gemacht werden. Es dreht sich um die Tugenden, in denen Ihr anhand Eurer Antworten entscheidet, welcher Ihr in erster Linie folgt. Entsprechend wirkt sich das auf den Beruf aus, so werden beispielsweise Paladine oder auch Barden geboren. Das Ganze ist recht nett, aber nicht spielentscheidend oder gar beeinflussend. Je nach Ausgang der Fragestunde liegt eine andere Startausrüstung bereit, und die Höhe der drei Charakterattribute (Stärke, Gewandtheit und Intelligenz) ist entsprechend anders, kann aber im Verlauf der Geschichte aufgewertet werden.

Steuerung

Um den Avatar durch das dreidimensionale Britannia zu navigieren, sind Tastatur und Maus nötig. Der Cursor ist fest mit der Blickrichtung der Spielfigur verankert. Wohin Ihr den Zeiger auch bewegt, der Avatar folgt Euch. Die Kamera selbst zoomt entsprechend des Geländes heran oder vom Helden weg. Das birgt Vor- aber auch entscheidende Nachteile: Oftmals steht zwischen Euch und dem freien Blick auf das Gelände eine Baumkrone oder gar ein Felsen. Das Hantieren mit Gegenständen wird durch den stets folgenden Avatar zusätzlich er-



Der Gastgeber wirkt nicht wirklich gut gelaunt und möchte dem Avatar am liebsten dort hinschlagen, wo es am meisten weh tut. Doch aus irgendeinem Grunde kann der Guardian dem Avatar keinen direkten Schaden zufügen.



Nur wenig Gelegenheit bleibt, um solch malerische Orte zu bewundern

→



Die Kerze der Liebe ist in der alten Abtei gut versteckt



Dieser Liche ist gar nicht gut auf uns zu sprechen

schwert. Origin muß das selbst realisiert haben und spendierte eine Funktion, um den Mauszeiger, losgelöst vom Helden, zu bewegen. Größtes Manko bei der Bedienung unseres Protagonisten sind unter anderem die Kämpfe, die sich zu wahren Klickorgien verwandeln können. Einzelne Attacken und Defensivmanöver müssen manuell ausgeführt werden. Im Verlauf der Geschichte können neue Angriffsarten erlernt werden. Aufgrund fehlender Statusanzeigen der Gegner läßt sich nicht sagen, wie effektiv ein neu gelernter Schlag wirklich ist. Probieren und Abschätzen lautet die Devise – wenig hilfreich und dem Spielspaß nicht wirklich förderlich. Alle Kampfeinlagen wirkten auf mich so, als hätte man sie nur integriert, um ein wenig Abwechslung zwischen den zu lösenden Rätseln zu bieten.

Auf der anderen Seite artet die Organisation gefundener Gegenstäde in umständliche Arbeit aus. Jedes Objekt, egal wie groß oder schwer, benötigt den gleichen Platz in Eurem Rucksack. Nach einer Weile findet man, wohl dosiert, kleine Beutel, die zusätzlichen Platz schaffen. Bei der Anzahl und Vielfalt an Gegenständen werdet Ihr regelmäßig genötigt, für Ordung zu sorgen. Besonders ärgerlich wird es dann in Wrong. Ihr habt dort, der Geschichte folgend, die Ausrüstung verloren. Die Freude währt aber nur kurz, wenn sie gefunden wurde. Alles ist wild durcheinander gewürfelt und bei einem vollen Inventar kann das Neusortieren schon mal 30 Minuten in Anspruch nehmen. Einzig der Gürtel verdient das Prädikat praktisch. Alle dort abgelegten Objekte lassen sich bequem über die F-Tasten aktivieren. Heiltränke und andere magische Süppchen, Zaubersprüche und das Waffenarsenal gehören dort hinein, um den schnellen Zugriff zu gewährleisten. Menschen mit dem Sammlertrieb müssen sich extrem zusammenreißen. Wer sich auch fernab des Plots bewegt und die Gegend erkundet, wird viele interessante, aber für die Lösung der Aufgaben nicht notwendige Gegenstände finden. Zurücklassen lautet die Devise!



Unverhoffte Hilfe erwartet den Avatar vom Wächter A. D. der Insel Skara Brae



Der Weg nach Wrong ist von Yew aus nicht einfach zu finden

Das Land Britannia

Auf den ersten flüchtigen Blick vermittelt Britannia den Eindruck einer lebendigen Welt. Das Gelände selbst ist detailliert, und die Geräuschkulisse tut ihr übriges. Ein erster Rundgang durch Britain, der Hauptstadt des Landes, verstärkt diesen Eindruck. Die Leute gehen ihrem Tagwerk nach, und wie in dem für viele besten **Ultima VII,** hat fast jeder so seine kleinen Probleme und bittet den Avatar um Hilfe. Doch spätestens nachts wird jeder Kenner der alten Tage bemerken, daß die einst so lebendig wirkenden Charaktere des Landes zu dumpfen Dummys verkümmert sind. Besaßen die NSCs im siebten Teil noch einen Tagesplan, dem sie nachgingen, so verharren sie nun Tag und Nacht stets an der selben Stelle. Besonders in Erinnerung geblieben ist mir die arme, alte Frau, die zu jeder Zeit und bei jedem Wetter unentwegt diesen einen, winzigen Punkt auf dem Marktplatz Britains fegte und sich auch immer über meine Tollpatischkeit beschwerte, wenn ich einen ihrer liebevoll zusammengetragenen Dreck-

Marketing kontra Qualität?

Ultima IX wirkt wiedermal wie so ein Produkt, das aus Gründen des Marketings (Weihnachten) unbedingt auf den Markt mußte. Die Grafik ist sehr weit davon entfernt, um als optimiert bezeichnet zu werden. Besitzer einer 3D-Beschleunigerkarte, die keinen Chipsatz von 3Dfx besitzen, könnten sich selbst mit einer Monster-CPU jenseits von 500 Mhz einen schnöden Dia-Vortrag anschauen. Viel schlimmer aber sind die ungezählten Bugs: Clipping-Fehler bis zum Abwinken, schwarze Löcher, die das bodenlose Ende eines Spiels bringen. NPCs die nicht reden wollen, oder sich ständig wiederholen. Dumme Gegner, denen selbst die Umrundung eines Grasbüschels zum Verhängnis wird. Die Liste ist lang. Mittlerweile reagierte EA und sicherte jedem registrierten Besitzer den Umtausch der Installations-CD zu, sobald eine fehlerbereinigte Version da sei. Auch gibt es nun schon zwei Patches, die sich vieler Bugs annehmen, aber auch die Beschleunigung via D3D optimieren. Doch das Ende ist noch nicht erreicht. Auch wenn nun die Spielbarkeit deutlich verbessert und die kritischen toten Punkte beseitigt wurden, gibt es noch viel an dem neunten Ultima-Teil zu tun.



Das magische Schwert sieht im Einsatz nicht nur sehr gut aus, es richtet auch sehr guten Schaden an. Uns freut es, der Zombie weint.



Wir haben Shamino gefunden und müssen ihn nur noch befreien. Geist und Körper schreien nach der Vereinigung.



Dupres Asche zu finden, war ein leichtes. Daß sie benötigt wurde, erfuhren wir nur durch Zufall.



Die Stadt Trinsic hat auch schon bessere Tage gesehen

→



Ich hasse Spinnen...



Und wieder ruht ein Gegner sich sehr sehr lange aus

haufen dem Erdboden gleich machte. Das zerstört oftmals die Atmosphäre und raubt der ganzen Welt ihre sonst bekannte Glaubwürdigkeit und Plausibilität.

Der rote Faden

Die Ultima-Serie war unter anderem auch deshalb so beliebt, weil man sich frei in der Welt bewegen konnte. Es gab zwar durchaus eine Story, die den Spieler leitete und zu den wichtigen Orten führte, doch bestand nie wirklich der Zwang, strikt der Geschichte zu folgen. Entdecker konnten sich austoben und sich anderen Dingen widmen, um einfach das riesige Land zu erforschen. Der finale Kampf gegen den Guardian wirkt eher wie der achte Teil auf der Insel Pagan. Es ist schlicht und ergreifend linear, ähnlich einem Adventure wie **Gabriel Knight**. Die ganze Welt wurde so konzipiert, daß der Spieler nicht ohne weiteres Orte besuchen kann, die laut Ablaufplan noch nicht vorgesehen sind. Ich habe es dennoch versucht und mit ein paar Sprung- und Klettereinlagen einen Weg durch das Gebirge geschafft, das Britain und Yew voneinander trennt. Der Forscher in mir war erwacht, mein Fehler! Die Designer scheinen nicht damit gerechnet zu haben, daß jemand den Versuch unternimmt, geschweige denn erfolgreich damit ist. Als ich schließlich in Yew eintraf, ereilte mich eine Überraschung und die Rache des Konzepts. Zum einen wurde der berühmte rote Faden einfach an falscher Stelle fortgesetzt, als hätte ich bereits zwei weitere Schreine gesäubert. Und ich erfuhr Dinge, die ich noch nicht wissen konnte und wollte. Der Fluch war das vorzeitige Aus, denn mir fehlten Objekte, die zum Weiterkommen unbedingt erforderlich waren. Selbst der Entschluß, dem normalen, von den Programmierern vorgesehenen, Ablauf wieder zu folgen, endete jäh. Aufgrund der Ereignisse in Yew waren Schlüssel-Charaktere nicht mehr dazu bereit, mit den für mich wichtigen Informationen rauszurücken.



Eine Feuerbarriere stellte in diesem Fall kein Hindernis dar



Am Ende kommt der Avatar teils nur hüpfend vorwärts



Entschuldigung, da müssen wir uns im Teleporter geirrt haben...



Bei solchen Kisten hört die Goldgräberstimmung aber ganz schnell auf

Es half nur noch das Laden eines alten Spielstandes. So etwas darf und sollte nicht passieren! Ähnliches geschieht aber nicht selten, gerade wenn es ein Spieler darauf anlegt.

Käferplage

Die ausgelieferte Version hatte mehr Fehler als Britannia Bürger. Die ersten beiden Patches haben viele Bugs beseitigt und gerade Performance-Probleme minimiert. Aus diesem Grund werde ich nicht näher darauf eingehen, zumal sich die verbliebenen Fehlerchen auch nicht auf die von der Redaktion diskutierte Spielspaß-Wertung auswirken. Einzig manch böser Clipping-Fehler, der den Avatar förmlich festsetzt, hatte weiterhin unangenehm Auswirkungen. In meheren Dungeons ist es beispielsweise passiert, daß der Held durch eine Wand oder einen Riß im Boden fiel, den Level verließ und sich somit das Geschehen nur noch von unten betrachten konnte. Des weiteren kann es ebenso geschehen, daß der todesmutige Protagonist sich in einer Tür verkeilt oder nach einem Sprung nicht auf dem Felsen, sondern in dem Gesteinsbrocken landet. All diese Fehler haben nur eine Konsequenz: Der Neustart eines alten Spielstandes. Selbst nach der Installation des zweiten Patches lohnt sich regelmäßiges Speichern gerade in den Dungeons! Die „schwarzen Löcher" treten nicht mehr so häufig auf, es gibt sie jedoch immer noch.



Blackthorn und Lord British diskutieren es aus



Der Kodex der ultimativen Weisheit enthält die Lösung des Problems, um den Guardian endgültig aus Britannia zu verbannen

Fazit

Das letzte Gefecht des Avatars hat mir Spaß gemacht, wenn auch keines der Versprechen von Richard Garriot eingehalten wurde. Die einst so riesige Welt ist geschrumpft, selbst große Städe sind nur noch kleine Dörfer. Die Handlungsfreiheit wurde einem linearem Spielverlauf geopfert, und die einst so lebendig wirkenden Charaktere des Landes sind Geschichte, zu regungslosen Kreaturen verstümmelt. Der Kampf selbst wirkt nur aufgesetzt, nicht stimmig integriert, ist oftmals nur störend und hält auf. Die Idee nicht mehr mit Zahlen bei Charakterattributen und Fertigkeiten zu arbeiten, war nett gemeint, ist allerdings nur schlecht umgetzt und zwingt den Spieler oftmals zum Rätselraten und schätzen. Die Aufgabe, die Tugenden wieder herzustellen, ist selbst nicht neu und verkommt spätestens nach dem dritten Schrein zur öden Routine. Dennoch ist die Geschichte an sich interessant, die Herkunft des Guardians wird gelüftet und dürfte so manchen Haudegen der alten Abenteuer mächtig erschrecken.

An diesem Spiel scheiden sich die Geister: Man wird es lieben oder hassen. Aber eines ist klar, nach den fünf Jahren Entwicklungszeit und den vollmundigen Ankündigungen ist Ultima IX Ascension eher eine Enttäuschung, aber kein Meilenstein. ■

Info
3D-Actionspiel in Third- oder First-Person-Perspektive. Ebenso geradlinige wie optisch ansprechende Ballerei mit Anleihen an "Shogo" von Monolith Productions.

Slave Zero



Mit mächtigen Waffen hantieren und sich wie Godzilla fühlen – „Slave Zero" macht's möglich!

Name: Slave Zero
Hersteller: Infogrames
Web: www.slavezero.com
Schwierigkeitsgrad: einstellbar
Spiel/Anleitung: englisch
Multiplayer: –

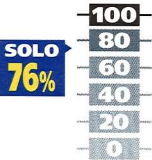
Mindestanforderungen: PII 266, 32 MB RAM, ca. 120 MB HDD, D3D-kompatible 3D-Beschleunigerkarte
Empfohlen: PII 400, 64 MB RAM, 3D-Beschleunigerkarte mit Voodoo3-Chipsatz, ca. 225 MB HDD

3D-Unterstützung:
D3D
OpenGL
3Dfx

Steuerung:
Maus
Tastatur
Joystick
Gamepad
Lenkrad

Genre:
Strategie
Action
Adventure
Wirtschaft
Rollenspiel
Sportspiel
Simulation

Wertungen für:
79% Grafik
81% Sound
83% Musik
81% Steuerung
49% Spieltiefe



Chris Peller

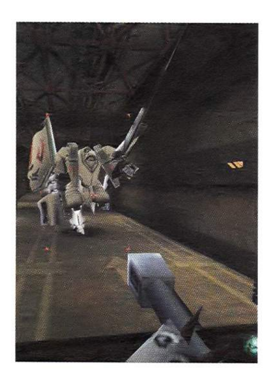
In ferner Zukunft regiert ein skrupelloser Diktator namens SovKhan über die Welt. Von seiner Residenz inmitten des Industriekomplexes Megacity S1-9 aus, knechtet er mit riesigen, kybernetischen Kriegsmaschinen, den Slaves, die Bevölkerung. Eine Gruppe von Rebellen will der Schreckensherrschaft des Tyrannen ein Ende bereiten, ist jedoch der Armee von Robotern hoffnungslos unterlegen. Den Freiheitskämpfern gelingt es allerdings, einen Slave zu stehlen und ihren besten Piloten zu verpflichten, mental mit dem mechanischen Monster zu verschmelzen und als Slave Zero eine tödliche Einheit zu bilden. Vielleicht haben die tapferen Wiederständler jetzt doch noch den Hauch einer Chance in dem eigentlich aussichtslosen Kampf gegen SovKhan und sein Gefolge...

Wahlweise in der Third-Person-Perspektive oder in der Ego-Ansicht stapft der Spieler als mechähnliches Ungetüm durch die verschiedenen Bereiche der futuristischen Großstadt und erfüllt die Aufgaben, die ihm über Funk vom Rebellenhauptqartier diktiert werden. Feindliche Kampfmaschinen und sogenannte Bossgegner zerlegt Ihr während Eures Zerstörungsfeldzuges entweder mittels einer auf der Schulter montierten Raketenabschußvorrichtung, einer Projektil- oder einer Energiekanone. Im Spielverlauf läßt sich die Feuerkraft aller drei Waffensysteme durch Upgrades um ein Vielfaches steigern, so daß Ihr ganze Stadtviertel im Handumdrehen in Schutt und Asche legt und der finalen Konfrontation mit SovKhan nichts mehr im Wege steht.

Wer an den Verwüstungsexzessen in Monoliths „Shogo – Mobile Armor Division" Gefallen gefunden hat, kann bei „Slave Zero" seiner Zerstörungswut abermals hemmungslos freien Lauf lassen. Die Ballerorgie bietet eine reizvolle Optik sowie einen gelungenen, technoiden Soundtrack, der das martialische Geschehen passend untermalt. Auf Dauer allerdings wird das strikt lineare Gameplay mangels abwechslungreicher Missionen dann aber doch etwas eintönig. ■



Mit der Zeit erhalten Eure Waffen eine beachtliche Durchschlagskraft



Wer sich mit der Third-Person-Perspektive nicht anfreunden kann, darf auch in Ego-Ansicht ballern



In engen Gängen fällt es schwer, gegnerischem Beschuß seitlich auszuweichen



Nur durch permanentes Feuern können sogenannte Bossgegner bezwungen werden

Rundenbasiertes Strategiespiel mit langer Planungsphase und Ausführung der getroffenen Entscheidungen in Echtzeit. Direkter Nachfolger zu Battle of Britain.

12 o'clock high

BOMBING THE REICH



„Bomber mit schweren Bomben", wie es einmal ein großer Stratege unserer Zeit formulierte, spielen hier die Hauptrolle.

Name: 2 o'clock high – bombing the Reich
Hersteller: Talonsoft/Take 2
Web: www.talonsoft.com
Schwierigkeitsgrad: mittel
Spiel/Anleitung: englisch/englisch
Multiplayer: bis 2, Hotseat & Email

Mindestanforderungen: P 166, 32 MB RAM, 8x CD
Empfohlen: P 233, 64 MB RAM

3D-Unterstützung:
D3D
OpenGL
3Dfx

Steuerung:
Maus
Tastatur
Joystick
Gamepad
Lenkrad

Genre:
Strategie
Action
Adventure
Wirtschaft
Rollenspiel
Sportspiel
Simulation

Wertungen für:
59% Grafik
64% Sound
72% Musik
61% Steuerung
65% Spieltiefe

100 – 80 – 60 – 40 – 20 – 0

SOLO 68%

MULTI 53%

Fritz Effenberger

Wir erinnern uns – zumindest an unsere Nachhilfelektionen in neuerer Geschichte durch Spiele und Filme: Nach anfänglichen glänzenden Erfolgen der deutschen Wehrmacht geriet der zweite Weltkrieg zu Anfang der Vierziger etwas ins Stocken, als die Luftschlacht über England von den Aliierten gewonnen wurde. Gewichtige strategische Fehlentscheidungen auf deutscher Seite halfen mit, das Kopf-an-Kopf-Rennen um die Luftüberlegenheit über der britischen Insel für die freie Welt zu entscheiden. Nach der Kriegserklärung an die bis dahin neutrale Sowjetunion war auch an eine Wiederaufnahme nicht mehr zu denken. Nun konnte die Produktionslawine der aliierten Industrien heranrollen, tausende Bomber und Jäger wurden eingesetzt, um die Versorgung der Achsenmächte mit Kriegsgütern zu unterbinden. Das läßt uns Talonsoft also nachspielen, in ganz ähnlicher Weise wie zuvor schon die erwähnte Luftschlacht über England. Wiederum heißt es, relativ umständlich – oder optionsreich, wie man's nimmt – die Einsätze des nächsten Tages zu planen. Bomberstaffeln werden mit Jägern kombiniert, um strategisch wichtige Ziele auszuradieren und dabei die eigenen Verluste durch Messerschmidts, Focke-Wulfs und die hocheffiziente „Acht-acht"-Flak der Deutschen möglichst gering zu halten. Alle im Spiel vorkommenden Typen werden im Handbuch dann auch in epischer Breite beschrieben. Ist die Planungs(routine)arbeit getan, beginnt die Ausführungsphase. Hier darf der Chef der Luftflotte, wahlweise als aliierter Angreifer oder reichsdeutscher Verteidiger, ohnmächtig vor dem Bildschirm sitzend zusehen, wie seine Pläne in Rauch aufgehen – oder die des Gegners. Wie schon beim Vorgänger fällt auf, daß die Engine des Spiels trotz geringer Anforderungen an Grafik und KI nervend lahm reagiert. Auch die Bedienung ist umständlich. Hier hätte ich mir Verbesserungen gewünscht. Trotz aller Langatmigkeit in teilweise Hunderten von Zügen langen Kampagnen hat Twelve o'clock high seinen eigenen Reiz, den vor allem altgediente Rundenstrategen zu schätzen wissen werden. ■





Flugzeuge werfen Schatten, während Städte und Industrieziele sehr schematisch dargestellt werden



Die Planungsphase glänzt vor allem mit üppigen Tabellenwerken

Info
Leicht modifizierte Edel-Golf-Sim, deren Anschaffung sich aber nur für Links-lose Spieler rentiert. Besitzer der 99er-Version halten sich vornehm zurück.

Links LS 2000





Hohe Clubbeiträge, teure Ausrüstung und die Green Fee genannte Spielgebühr machen Golf zum elitären Sport. Billiger ist da „Links LS 2000".

Name: Links LS 2000
Hersteller: Microsoft
Web: www.microsoft.de
Schwierigkeitsgrad: mittel
Spiel/Anleitung: deutsch
Multiplayer: TCP/IP, Internet, IPX, Modem, Nullmodem

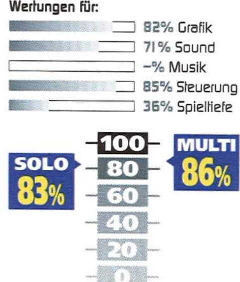
Mindestanforderungen: P 150, 32 MB RAM
Empfohlen: P 300, 64 MB RAM

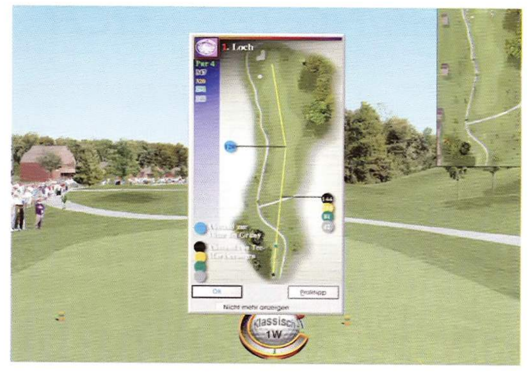
3D-Unterstützung:
D3D
OpenGL
3Dfx

Steuerung:
Maus
Tastatur
Joystick
Gamepad
Lenkrad

Genre:
Rollenspiel
Adventure
Echtzeitstrategie
Rundenstrategie
Sportspiel
Simulation
Action

Wertungen für:





Vor dem ersten Schlag müßt Ihr Euch erst mit der Architektur des Platzes vertraut machen

Artur Hoffmann

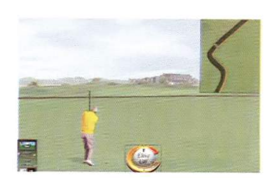
Der Markenname Links LS steht seit Jahren für professionelles Golfvergnügen am heimischen PC. Fotorealistische 2D-Grafik, eingängiges Gameplay und uneingeschränkte Multiplayer-Freuden katapultierten die Titel der US-amerikanischen Softwarefirma „Access" an die Spitze des Golfgenres. Dabei bewegte sich die Anzahl der Neuerungen stets in sehr überschaubaren Grenzen: Eine Handvoll frischer Kurse und Charaktere hier, ein oder zwei neue Spielmodi und Features da – zu mehr hat es bisher nie gelangt. Diese Strategie der kleinen Schritte führt auch dazu, daß sich „Links LS 2000" kaum von seinem, zugegebenermaßen exzellenten, Vorgänger unterscheidet.

Die gestochen scharfe Grafik sorgt in Verbindung mit den digitalisierten Golfern und der ausgezeichneten Sounduntermalung für ein ultrarealistisches Vergnügen auf höchstem Niveau. Gute Schläge werden hemmungslos beklatscht, über Bälle die im Wassergraben landen wird der Mantel des Schweigens ausgebreitet. Um Euch auf den sechs wunderschönen Plätzen zu orientieren, stehen Euch diverse Kameraperspektiven zur Auswahl; Zielmarker, Windanzeige und Caddy sind selbstverständlich auch wieder dabei. Ebenso gut gefallen hat uns die neue Schnellstart-Funktion, die Euch Ausflüge in langweilige Konfigurationsbildschirme erspart und Euch direkt ins Geschehen katapultiert. Doch das A und O einer Golfsimulation ist natürlich die Steuerungsroutine. Hier will´s Microsoft allen Spielern recht machen und bietet insgesamt vier Schwungtechniken an. Alte Hasen setzen auf die Kraft des traditionellen 2- bzw. 3-Klick-Schwungs, ambitionierte Profis greifen auf die weitaus realistischere PowerStroke-Technik zurück, und wer´s ganz einfach haben will, entscheidet sich für die brandneue EasySwing-Schlagvariante. Hier schickt Ihr den runzligen Ball mit einem einzigen Mausklick auf die Reise. Daß diese anfängerkompatible Routine aber ebenso spannend ist wie ein vernebeltes PGA-Turnier, dürfte wohl klar sein.

Wie seine Vorgänger gibt sich auch die 2000er Variante sehr gesellig. Ob Modemduelle, Netzwerkspiele oder Internet-Turniere – „Links LS 2000" macht Multiplayer-Matches so einfach wie nur möglich. ■



Sieht so die Mahlzeit für Zwischendurch aus? Geht ein Schlag daneben, greift Fuzzy Zoeller zu drastischen Mitteln.



Wer Golf bisher als Schönwettersport gesehen hat, muß umdenken: Nebelbänke, ein wolkenverhangener Himmel und steife Brisen machen das Spiel mit dem kleinen Ball zur echten Herausforderung



Obwohl es sich bei den Zuschauern um unbewegliche Bitmap-Kameraden handelt, kommt echte Turnierstimmung auf



Alte „Links 386"-Kurse wie beispielsweise der sehr einsteigerfreundliche Bountiful Golf Club, werden problemlos integriert

Info
Fußballmanager-Magerkost mit halbwegs akzeptablen 3D-Szenen

ran Trainer 3



Kurz vor Weihnachten beeilen sich alle, noch schnell ihre Spiele rauszubringen – ohne Rücksicht auf die Käufer...

Name: ran Trainer 3
Hersteller: United Software
Web: www.unitedsoftware.de
Schwierigkeitsgrad: leicht
Spiel/Anleitung: deutsch
Multiplayer: nein

Mindestanforderungen: P 200, 32 MB RAM, 8x CD
Empfohlen: P 266, 64 MB RAM, DirectX-kompatible 3D-Beschleunigerkarte

3D-Unterstützung:
D3D
OpenGL
3Dfx

Steuerung:
Maus
Tastatur
Joystick
Joypad
Lenkrad

Genre:
Rollenspiel
Adventure
Echtzeitstrategie
Fußballmanager
Sportspiel
Simulation
Action

Wertungen für:
70% Grafik
28% Sound
–% Musik
74% Steuerung
60% Spieltiefe





Jawoll! 3:1 für die Löwen!

Joe Nettelbeck

Gut, was soll's, Fußballer sind generell nicht als allzu zartfühlend bekannt. Die grausame Wahrheit ist aber doch, daß es Spiele gibt, die schlichtweg überflüssig sind. Wozu, der aufmerksame Leser ahnt es schon, auch dieser Tannenbaum-Absahner gehört. Dabei ist es nicht so, daß der Kicker-Kapitän richtig schlecht wäre, so daß sich einem der Magen rumdreht. Nein, so ist es nicht. Man mag bloß vor lauter Langeweile kaum noch aus den Augen gucken, wenn man hier zu lange vor dem Monitor sitzt...

Soweit vom Managerteil die Rede ist, kann man sich des Eindrucks nicht erwehren, daß hier echter Sparfußball geboten wird. Das fängt schon mit der Vereinsauswahl an: Zwar stehen immerhin noch 54 Clubs zur Verfügung, dies aber erstens wild durcheinander (ohne Liga-Zuordnung), und zweitens kann man halt auch nicht festlegen, wo man starten möchte – es ist gnadenlos immer die dritte Liga, selbst wenn man sich eine Mannschaft aus dem Oberhaus aussucht. Weiter geht es mit der Aufstellung: Zwölf verschiedene Varianten sind einprogrammiert, aber damit muß man sich zufriedengeben. Eigene Kombinationen sind nicht drin, selbst Abwandlung bestehender Konzepte lassen sich nicht realisieren. Einzig die Belegung der bestehenden Positionen mit Spielern Eurer Wahl (und damit das absolute Minimum bei dieser Funktion) ist möglich.

Auch andere Bereiche wie Werbung, Spieltaktik, Finanzen oder Stadionmanagement sind mehr oder weniger auf das Mindestmaß reduziert, Trainer bzw. KI-Assistenten kann man nirgendwo einstellen, und vergleichende Tabellen zum jeweils aktuellen gegnerischen Club suchten wir ebenfalls vergebens. Da war der etwas versteckt eingebaute Trainingsbereich mit seinen mäßig guten Varaiationsmöglichkeiten tatsächlich noch einer der Lichtblicke.

Die Begegnungen auf dem Rasen sehen gar nicht mal so schlecht aus (jedenfalls viel besser als etwa bei „Hattrick Wins!"), haben aber zwei Schwächen: Erstens sind es tatsächlich nur Szenen und keine zusammenhängenden Partien, zweitens wirkt der Ball, der bloß über den Boden geschoben bzw. gerollt wird, ziemlich lächerlich.

Auch wenn sich der ran Trainer nur im Midprice-Segment bewegt, kann er nicht überzeugen. Er ist einfach zu sehr auf die Basisfunktionen reduziert. Und wenn jemand tatsächlich einen Fußball-Manager will, bei dem möglichst wenig zu tun wäre, dann ist er mit dem „Kicker" immer noch besser dran. Da kann man nämlich fast für alles einen Assistenten einstellen...



Foul!! Das war ein Foul!

Info
Rundenbasierte Fantasy-Strategie irgendwo zwischen Heroes of Might & Magic und Risiko. Vier unterschiedliche Kampagnen, ein Duzend Szenarien, Editor für unendlich weitere.

Disciples

SACRED LANDS



Von wegen Rundenstrategie braucht komplexe Möglichkeiten, um gut zu sein! Strategy First widerlegt das überzeugend.

Name: Disciples – Sacred Lands
Hersteller: Strategy First / GT Interactive
Web: www.strategyfirst.com/disciples
Schwierigkeitsgrad: eher schwer
Spiel/Anleitung: Englisch
Multiplayer: bis zu 4 Spieler / TCP-IP, Modem, seriell

Mindestanforderungen: P 166, 32 MB RAM
Empfohlen: Empfohlen: PII 233, 32 MB RAM

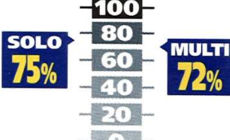
3D-Unterstützung:
D3D
OpenGL
3Dfx

Steuerung:
Maus
Tastatur
Joystick
Gamepad
Lenkrad

Genre:
Strategie
Action
Adventure
Wirtschaft
Rollenspiel
Sportspiel
Simulation

Wertungen für:







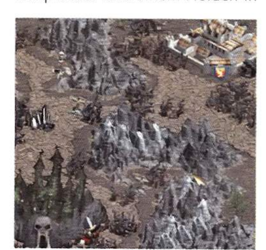
Die Hauptstadt der Menschen in der höchsten Ausbaustufe.

Luc Martin

Age of Wonders, Armageddon's Blade, Civ2: Test of Time: Lange haben wir auf eine solche Rennaissance im Genre der Fantasy-Rundenstrategie warten müssen. Da erstaunt es den Spieletester schon, wenn er eines schönen Morgens eine Vollversion aus seinem Lieblingsgenre in der Post findet, von dem er vorher keine einzige Zeile zu lesen bekommen hat. In einer ordentlich gemachten Introsequenz stellt das Programm vier Religionen vor (zwei gute & zwei böse), zwischen deren Jüngern sich ein epischer Konflikt anbahnt. Nebensächlich zwar, aber mit hübschen Illustrationen, die den Grafikstil der einzelnen Seiten durchs ganze Spiel hindurch prägen.

Der Einstieg übers Tutorial hingegen ist gar nicht gut gelungen. Es besteht lediglich aus einem ganz gewöhnlichen, immerhin anspruchsvollen Level, der mit einigen wenigen Tips versehen wurde – ein Glück, daß das Spiel nicht allzu komplex und das Handbuch ziemlich vollständig ist. Am Anfang fühlt man sich sowohl von der zweckmäßigen, aber unspektakulären Spielgrafik als auch vom Prinzip her stark an Heroes of Might & Magic erinnert. Das Spiel beginnt mit einer ausbaubaren Hauptstadt und einem Helden in einer Ecke einer zu erforschenden Karte. Mit ihm zieht Ihr hinaus, um Schätze aufzusammeln, Monster zu bekämpfen, Dungeons zu säubern und Städte der Ungläubigen zu bekehren. Je länger man spielt, desto augenfälliger werden jedoch die Unterschiede zum vermeintlichen Vorbild. Besonders positiv fiel das wuchernde Ausbreiten der Territorien auf, mit dem man Ressourcenquellen unter Kontrolle bringt. Ansonsten gestalten sich die Spieloptionen durchweg sehr einfach: Meist beschränkt man sich auf einige wenige Armeen, die Ihr auf der Karte verschiebt und die dann jeweils den Helden und höchstens fünf einzelne Einheiten aus einer kleinen Auswahl beinhalten. Kämpfe werden schematisch – unter geringer aber entscheidender Einflußnahme des Spielers – auf einem starren Kleinstschlachtfeld ausgetragen. Der weitere Spielablauf über die vier angebotenen Kampagnen gestaltet sich etwas zeitraubend, was u.a. an der oft unglücklichen Steuerung liegen dürfte. Im Mehrspielermodus offenbart sich leider eine leichte Unausgeglichenheit der einzelnen Seiten.

Alles in allem funktioniert das Spiel jedoch trotz der Mängel überraschend gut, so daß Freunde des Genres etliche vertiefte Stunden davor verbringen werden und sich auch für Andere ein Blick absolut empfiehlt. ■



Das Territorium der Untoten erstreckt sich bis zu einer neutralen Stadt



Eine typische Schlacht im fortgeschrittenen Spielverlauf


NEU!
Alles
Drin
Die beste Konsole! Das beste Magazin!
Dreamcast
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN
Affen
Stark!
Blue Natures Sängerin Natalie zeigt uns allen bei Toy Commander, wer Herr im Kinderzimmer ist!
Schock! Horror!
Ein erster Blick auf Code Veronica und Zombie Revenge
Weltenbummler!
Wir sagen, warum Shenmue etwas Besonderes ist
Luftkampf!
Wer in Deadly Skies am höchsten fliegt
Kultspiel!
Alle Superhelden kämpfen in Marvel vs. Capcom
Vollgas!
Warum bei Vigilante 8 der Highway brennt
132
SEGA
Die neueste Ausgabe gibt's am 13. Januar im Zeitschriftenhandel
Das einzige Magazin mit GD-ROM!
Dreamcast:
Das Offizielle Magazin
Eine Konsole.
Ein Magazin.
Alle Spiele.
Wer nicht liest, verliert.
Wir testen, damit Ihr besser spielen könnt!
Future Verlag
Medien mit Leidenschaft

Info
Anspruchsvolles Rollenspiel in bizarrem, komplexem Szenario mit Schwergewicht auf Story und Charakterentwicklung

POWER PLAY AWARD

Planescape: Torment



Muß man zwingend Masochist sein, um ein Rollenspiel genießen zu können, welches dem Spieler Qualen verspricht?

Name: Planescape: Torment
Hersteller: Black Isle Studios/Interplay
Web: www.planescape-torment.com
Schwierigkeitsgrad: eintellbar; eher schwierig
Spiel/Anleitung: Englisch
Multiplayer: –

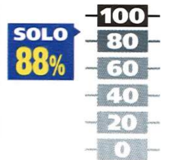
Mindestanforderungen: P200MMX, 32 MB RAM, 8x CD
Empfohlen: PII 266, 64 MB RAM, 16x CD, 3D-Grafik

3D-Unterstützung:
D3D
OpenGL
3Dfx

Steuerung:
Maus
Tastatur
Joystick
Gamepad
Lenkrad

Genre:
Strategie
Action
Adventure
Wirtschaft
Rollenspiel
Sportspiel
Simulation

Wertungen für:
81% Grafik
76% Sound
80% Musik
71% Steuerung
90% Spieltiefe



WUNDERBARE QUAL

Luc Martin

Gemeinhin stellt man sich beim Begriff Fantasy doch in erster Linie edle Ritter in glänzenden Rüstungen, weise Zauberer mit Rauschebärten, sture Zwerge, elegante Elfen und – im Extremfall – einen reumütigen Dieb vor. Gemeinsam – als Party – werden diese sodann im Namen der guten Mächte einige grimmig grunzende Orks und anschließend den obligatorischen bösen Drachen respektive Magier vertrimmen, womit Prinzessin sowie Welt auch schon gerettet wären, und das nächste Abenteuer beginnen kann. Fällt Euch da auch was auf? Genau: „Fantasy" sollte doch prinzipiell mehr mit „phantasievoll", und „phantastisch" zu tun haben als mit Kitsch, Klischee und Knuddeligkeit.
Die Erfinder von AD&D haben dieses Problem zwar schon vor Jahren erkannt und für erwachsene Rollenspieler die abgründigen Welten von Planescape ersonnen, doch lange galten sie für ein Computerspiel als kommerziell aussichtslos, eben nicht Mainstreamtauglich. Irgendwie ist es da typisch, daß mit Guido Henkel – wie in der Filmindustrie so oft – ein Europäer vonnöten gewesen scheint, um die Marketingleute von Interplay vom Erfolg



Herzlich Willkommen zu Hause...in der Leichenhalle!



Die Kumpels aus dem letzten Leben kommen kurz mal zu Besuch.

unkonventioneller Themen zu überzeugen. Der Deutsche, der sich in der Vergangenheit international mit „Das Schwarze Auge“ einen Namen schuf, scharte einen Großteil der Fallout-bewährten Black Isle-Crew um sich, um das Planescape-Konzept auszuarbeiten. Zwar sprang Guido im Herbst vom Projekt ab, nachdem das Design größtenteils abgeschlossen war, doch scheint das dem jetzt erschienenen Produkt in keinster Weise geschadet zu haben. Nach dem stimmigen Vorspann könnte man sich einen Augenblick lang nach Baldur's Gate zurückversetzt fühlen. Mit einem Hauptcharakter, der von unbekannten Mächten wegen einer nebulösen eigenen Vergangenheit bedroht wird und nach und nach Mitstreiter und Fähigkeiten sammelt, mit denen er schlußendlich seinem Schicksal entgegentreten wird, scheint schon der Plot gewisse Ähnlichkeiten aufzuweisen. Vor allem aber durch sein Interface liegt der Vergleich mit Biowares letztjährigem Hit nahe, da dessen Infinity-Engine für Torment, abgesehen von einigen Veränderungen, 1:1 übernommen wurde. Schade eigentlich, denn eine Generalüberholung der Engine hätte dem Projekt gut zu Gesicht gestanden.

Grusel pur

Baldur's Gate und die Schwertküste sind schnell vergessen, wenn man nur wenige Minuten mit dem namenlosen Alter Ego verbracht hat. Zunächst liegt das daran, daß die Grafiker von Black Isle wahre Wunder vollbracht haben, was das Erzeugen von Atmosphäre betrifft. Nicht nur wurde die isometrische Draufsicht beklemmend nahe auf die Party gezoomt – was allerdings nicht jedem Spieler gefallen dürfte, weil der Sichtradius dadurch sehr eingeschränkt wirkt – sondern auch eine entsprechende Sounduntermalung dazugemischt.



Als kleine Nettigkeit kriegt Ihr zu jedem gesichteten Monster ein Bildchen im Journal.



Dasselbe auch bei den NSCs, wobei der Unterschied nicht groß ist...



Der Schildzauber bringt hier zwar nichts, sieht aber schön aus.



Von der Dame könnt Ihr Euch auf Herz und Nieren untersuchen lassen – wörtlich!

Die Story

Planescape

Das Rollenspielszenario Planescape besteht aus einer Anzahl Ebenen, verschiedenen Himmeln und Höllen, welche zusammen das Jenseits darstellen. Die Ebenen sind untereinander mit Portalen verbunden. Das einzige Gesetz, dem sich hier auch die um Einfluß ringenden Götter und Teufel beugen müssen, lautet: Der Glaube versetzt Berge. Was auch immer genügend Leute glauben, wird Realität. Entsprechend bizarr gestalten sich die einzelnen Existenzen. Sigil, die Stadt in der Torment spielt, liegt im Zentrum von Planescape und wäre daher als Schlachtfeld der Mächte prädestiniert. Das weiß die Lady of Pain, welche Sigil mit eiserner Hand regiert, zu verhindern und duldet in Ihrer Stadt daher nichts, was das Gleichgewicht zu stark stören könnte. Daneben kämpfen 15 weitere Parteien mit Ihren Weltvorstellungen um die Vormacht in Sigil.

Torment

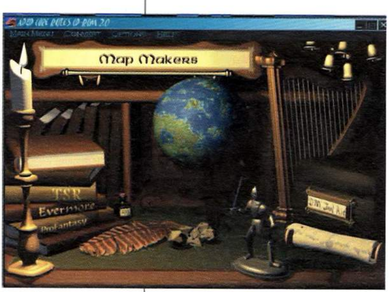
In diese Situation hinein erwacht der Namenlose, unser Held, in einer Leichenhalle. Er hat sein Gedächtnis verloren und offenbar vor kurzem auch sein Leben. Wie er mit der Zeit herausfindet, macht er das öfter, genauer, seit Hunderten von Jahren. Jede vorherige Inkarnation versuchte – bisher erfolglos – das Geheimnis der eigenen Existenz zu lüften, so auch die jetzige. Daher ist es die Aufgabe des Spielers, endlich Licht ins Dunkel seiner eigenen Vergangenheit zu bringen. Dabei gewinnt er Schritt für Schritt die Erinnerungen seiner anderen Leben zurück, die nach und nach ein Puzzle ergeben, das bestimmten Kräften in und um Sigil gar nicht zu gefallen scheint. Unterwegs schließen sich ihm Begleiter an, deren Motivation dazu nicht unbedingt diejenige ist, die sie vorgeben...

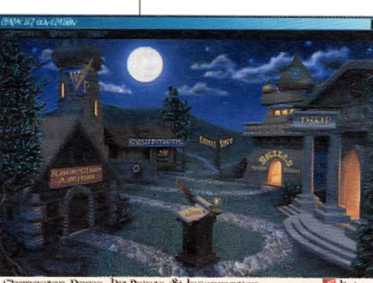
→



Advanced Dungeons & Dragons

AD&D bzw. sein Vorgänger, D&D, ist der Urvater aller Fantasyrollenspiele. 1974 erfunden, hat man jetzt endlich die Zeichen der Zeit erkannt und will nun den Computer als Hilfsmittel in die traditionelle Rollenspiel-Runde einführen. Für $40 gibt es seit kurzem die gesamten Grundregeln (welche in Buchform ein Vermögen kosten!) inklusive etlicher Zusatzbücher, Karteneditoren, Charaktergeneratoren und allerlei sonstiger Tools auf einer CD-ROM, äußerst nützlich zur Vorbereitung für sparsame Spielleiter und interessierte Einsteiger. Unterdessen ist eine Erweiterungs-CD dazu mit noch mehr AD&D sowie einem kompletten Atlas der Forgotten Realms, dem Schauplatz von Baldur's Gate, erschienen. Infos bei: **www.tsr.com**







Auch dieser Schlacht hätte man geschickt aus dem Weg gehen können

Die düstere Atmosphäre wird durch einen nebelartigen Schleier zusätzlich verstärkt.
Sämtliche Interface-Elemente wurden passend zum bizarren Thema neu entworfen. In der Spielgrafik wurde der Stil konsequent fortgeführt, denn Planscape Torment gehört atmosphärisch zum intensivsten, was es seit langem zu sehen gab. Zusammen mit der wohldosierten musikalischen Untermalung wird dem Spieler gleich zu Beginn in der Leichenhalle unweigerlich ein mulmiges Gefühl aufgezwängt. Verzerrte Architektur mit groben Strukturen, großzügigen Schatten und viel, viel Schmutz bilden gemeinsam mit den zur Arbeit vergatterten Leichen – soviel zur letzten Ruhe – eine surreale Kullisse für unsere Begegnungen mit wahnsinnigen, unglaublichen oder verzweifelten Charakteren. Seid Ihr nach einiger Zeit dem Haus des Todes entkommen, erwarten Euch in der Außenwelt nicht etwa grüne Wiesen und



Erinnert das sonst noch wen an den Zauberer von Oz?



Was diese netten Leute wohl alle vom alten Pharod wollen? Goodbye, Pharod!

lauschige Wäldchen: Ihr findet Euch in Sigil wieder, einer Stadt, in die sich die Leichenhalle architektonisch nahtlos einfügt, geprägt von grotesken, martialisch anmutenden Gebäuden und entsprechend geprägter Bewohner. Insgesamt also nicht sehr vertrauenerweckend! Die Slums, die Katakomben, die Tavernen, die Paläste, alles wurde konsequent durchdacht.

Allerdings wurden die Möglichkeiten der 2D-Engine nicht ausgenutzt, da in Baldur´s Gate bereits bewiesen wurde, daß größere Bildausschnitte durchaus möglich sind. Die jederzeit aufrufbare Übersichtskarte hilft bei der Orientierung im Zusammenhang mit den kleinen Bildausschnitten ungemein. Auffällig ist zudem das häufige Nachladen. Der Spielfluß wird dadurch nachhaltig gestört. Das bereits erschienene Baldur´s Gate bewies, das so etwas vermieden werden kann. Ausuferndes Nachladen sollte in Zeiten von Pentium II und III entweder der Vergangenheit angehören oder zumindest sehr, sehr selten vorkommen. Hier waren wiederum die Vorgänger aus gleichem Hause bereits wesentlich fortschrittlicher.

Bedingt durch den hohen Zoomgrad und die geringe Auflösung von



Ein schnuckliges kleines Gasthaus in Sigil

Die Party

All diese skurrilen bis zwielichtigen Gestalten wollen Teil Eurer Party werden. Trau, schau wem!



Der schwebende Schädel Morte baut auf seine große Klappe. Neben einem kräftigen Biß ist im Kampf besonders seine Fähigkeit, feindliche Magier mit wüsten Schmähungen beim zaubern zu stören, praktisch.



Als Githzerai ist Dak'kon ein Freund philosophischer Debatten. Unterhaltet Euch eingehend mit ihm, und er hat Euch einiges beizubringen. Vielleicht kommt Ihr ja auch seinem Geheimnis auf die Spur...



Annah stellt sich als Tochter eines ganz speziellen Freundes heraus. Hoffentlich habt Ihr nichts gegen einen eifersüchtigen Begleiter einzuwenden, denn sie scheint Euch recht gut zu mögen.



Ignus, der pyromantische Magier, hat zunächst ein kleines Problem. Habt Ihr erst mal herausgefunden, wie man Ihn löschen kann, wird er ein mächtiger, aber gefährlicher Verbündeter.



Fall-From-Grace besitzt ein bemerkenswertes Lokal. Aber was kann man von einem puritanischen Succubus schon erwarten?



Modron Nordom zu finden, ist nicht gerade leicht. Aber er ist doch so süß, den muß man einfach in der Party haben.

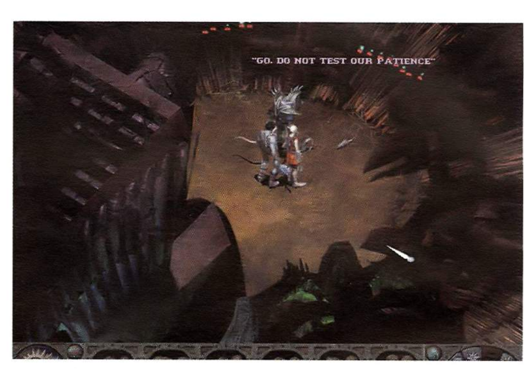


Auf Vhailor werdet Ihr spät im Spiel stoßen. Der Mercykiller glaubt einfach nicht, daß er längst gestorben ist. Dafür ist er aber eine gute Unterstützung für Eure Party.

→



Einige dieser Ratten zusammen entwickeln ein Bewußtsein....



...Tausende von Ratten bringen den Many-as-One hervor.

640x480 Bildpunkten wirken die großen Spielfiguren manchmal etwas blaß. Im Vergleich zu der Anzahl der im Spiel vorhandenen NSCs wirkt die Menge an optisch unterscheidbaren Figuren eher mager. Selbst durch die vorhandenen Möglichkeiten, die Party-Mitglieder auszustatten, wird dieses Manko nicht ausgeglichen. Nach einer gewissen Spieldauer verkommt die Bevölkerung zum drögen Einheitsbrei. Hingegen sind die Animationen rundum gut gelungen, und die Zaubersprüche wurden farbenfroh und effektvoll in Szene gesetzt. Die Magie bildet daher einen hervorragenden Kontrast zur sonst düsteren Atmosphäre.

Kommunikation

Sinnlose Gewalt ist nur selten ein Weg zum Erfolg. Die Programmierer-wollten Planscape Torment nicht auf einen Hack´nSlay-Vertreter reduzieren. Schon nach wenigen Gesprächen mit den Bewohnern von Sigil, offenbart sich der riesige Umfang und die hohe Qualität der Dialoge – von einigen wenigen Patzern mal abgesehen. Insgesamt sollen es über eine Million Wörter geworden sein. Glücklicherweise liest sich das Ganze größtenteils flüssig. Ihr solltet den Unterhaltungen aufmerksam folgen, denn sie sind nicht nur schmückendes Beiwerk, sondern der Hauptbestandteil der dichten Story. Sonst wird die Geschichte nur vereinzelt durch kurze Videoschnipsel weitererzählt. Im Gegensatz zu anderen Genre-Vertretern könnt Ihr selbst mit für



Schlechte Idee: wer der Lady of Pain auf den Wecker geht...



...wird von ihr ins Labyrith geschickt, wo nur die Automap wieder hinaus führt...

...Viel schlechtere Idee: es nochmals tun – Game Over!

die Story unwichtigen Charakteren einen längeren Plausch führen. Gespräche mit Schlüsselfiguren hingegen unterstreichen durch ihren Tiefgang ihre Bedeutung. Dem Spieler stehen dabei Antworten im Multiple-Choice-Stil zur Verfügung.

Weiterbildung

Eher ungewöhnlich für ein Rollenspiel im AD&D-Universum ist die eigene Charakterentwicklung: Erfahrungspunkte werden in erster Linie durch das erfolgreiche Beenden eines Gespräches gewonnen. Desweiteren wird die Gesinnung des namenlosen Helden durch seine Antworten sowie durch seine Handlungen definiert.

Sollte einem das Wort mal im Halse stecken bleiben, müssen die Waffen sprechen. Für die gibt es jedoch im Vergleich zu verbalen Auseinandersetzungen verschwindend geringe Erfahrungspunkte. Kämpfe können oft umgangen werden. Das ist auch gar nicht so schlecht, da der Kampfmodus weitgehend von Baldur´s Gate übernommen wurde. Die Echtzeitkomponente stellt bei Konflikten – wie schon beim indirekten Vorgänger – das größte Problem dar: Taktisches Vorgehen und gezieltes Einsetzen von Magie und Fernwaffen wird damit erschwert. Stärke und Konstitution des Gegners bleibt uns obendrein verborgen. Hier hat sich gegenüber dem Kampfmodus in Baldur´s Gate nichts verändert. Im Gegenteil: Die bekannte Möglichkeit, einzelnen Partymitgliedern spezifische Verhaltensweisen zuzuordnen, wurde in Planescape



Ball Lightning ist einer der beeindruckenderen Zauber.

Torment nicht mehr implementiert. Die Stärke von Planescape besteht darin, daß sich die NPCs konsequent auf die Gesinnung des Protagonisten und so indirekt auf seine Handlungsweise einstellen. Aber es kommt noch dicker: Wir werden öfter dazu gezwungen, schwere bis grausame Entscheidungen zu fällen, denn nur ein Verrat oder ein vorgetäuschter Selbstmord bringen uns an einigen Stellen weiter. So erlebt der Spieler die namensgebenden Qualen – Torment – seines Helden, der grauenvolle Geheimnisse um seine eigene Existenz zu lüften hat. Sobald sich unsere Spielfigur an Erlebnisse aus seinem früheren Leben erinnert, wird sie dafür mit saftigen Erfahrungsboni belohnt. Außerdem kann es vorkommen, daß der Protagonist aufgrund neuer Erfahrungen plötzlich und spontan seinen Beruf ändert. Das mag verwirren, aber ich rate Euch, es nicht allzu ernst zu nehmen. Denn die unvorhergesehene neue Bezeichnung mindert keineswegs alte Fertigkeiten. Vorteil ist, daß der Spielverlauf zwar nicht tatsächlich an Tempo gewinnt, aber die Kurzweil erhalten bleibt. Unmenschlich große Distanzen, die nicht einmal Tote zu Fuß absolvieren wollen, können komfortabel abgekürzt werden.

Fazit: Unter dem Strich ist Planescape Torment ein anspruchsvolles, atmosphärisch dichtes Rollenspiel mit phantasievoller Story. Obwohl optisch gelungen, trüben der zu kleine Bildausschnitt und die immer noch hektischen und daher unkomfortablen Kämpfe das ansonsten positive Bild.

Trotzdem wird dieses Spiel wohl zum Klassiker avancieren, zeigt es doch einen neuen Weg, einen Charakter zu verkörpern und in erster Linie durch ausgereifte Dialoge voranzutreiben. Wer von der gruseligen Thematik nicht abgeschreckt wird und auch keinen großen Wert auf ausufernde Kämpfe mit maximalen Blut- und Leichenfaktor legt, wird Planescape: Torment mögen. ■



Mord in Sigil – ein Fall für Sherlock Namenlos



Hier gibt´s gleich Ärger, denn so läßt sich Annah nicht anpöbeln!



Die Modrons haben Ihren eigenen Dungeongenerator gebaut.

Thandor

POWER PLAY AWARD

Info
3D-Echtzeitstrategiespiel auf fiktiven Planeten mit ausgezeichneter Grafik und guter Bedienbarkeit



Wow! Für Warzone 2100 und Earth 2150 kommt jetzt Konkurrenz aus Hannover, und noch dazu mit schlagkräftigen Argumenten!

Name: Thandor
Hersteller: Innonics
Web: www.innonics.de
Schwierigkeitsgrad: einstellbar
Spiel/Anleitung: deutsch/deutsch
Multiplayer: alle Optionen

Mindestanforderungen: 233Mhz, 64 MB RAM, 3D-Grafikkarte
Empfohlen: 400 Mhz, 128 MB RAM, Voodoo3-Grafikkarte

3D-Unterstützung:
D3D
OpenGL
3Dfx

Steuerung:
Maus
Tastatur
Joystick
Gamepad
Lenkrad

Genre:
Strategie
Action
Adventure
Wirtschaft
Rollenspiel
Sportspiel
Simulation

Wertungen für:
88% Grafik
74% Sound
76% Musik
85% Steuerung
62% Spieltiefe



DIE INVASION

Fritz Effenberger

Acht fiktive Planeten am Rande unserer Galaxis in den Niederungen und Wirrungen interstellarer Politik: Kaum ist die Bedrohung durch die fiese Erobererrasse der Golraten von der Allianz friedliebender Völker abgewehrt, kommt es auch schon zum folgenschweren Bruch des siegreichen Bundes. Wiederum stecken die bekannten golrathischen Finsterlinge mit einem miesen Trick dahinter, aber das klärt sich erst relativ spät und lange nachdem sich alle anderen bereits in die Wolle gekriegt haben. Ihr übernehmt nun die Rolle der Allianz, oder was von ihr übiggeblieben ist, und eint zunächst die Zerstrittenen (notfalls mit Gewalt), um zu guter Letzt auch die eigentlichen Aggressoren final in ihre Schranken zu weisen. Doch bis dahin erfordert es eine Menge Arbeit, strategisches Geschick und sogar diplomatisches Feingefühl, da manche der beteiligten Völker auch auf die Stimme der Vernunft hören. Für diesen Zweck steht ein eigenes Diplomatiemenü zur Verfügung. Im wesentlichen seid Ihr im Falle Thandor mit einem klassischen Echtzeitstrategiespiel konfrontiert, wenn auch in seiner modernsten Version. Ihr betrachtet das Schlachtfeld mit Hilfe einer sehr beweglichen Kamera, die von bodennaher Isoperspektive bis zu luftiger Top-Down-Ansicht alles bietet. Die Kehrseite ist natürlich, daß der Überblick aktiv gewonnen werden will, und das kann dauern. Energie zum Betrieb aller Anlagen kommt aus den Kraftwerken, die mit dem bläulichen Tritium befeuert werden. Alle Bauvorhaben dagegen benötigen goldfarbenes Xenit, so daß zwei Ressourcen mit nur wenigen Vorkommen auf jeder Karte beachtet werden wollen. Die verschiedenen Aufgabenstellungen der



Mit Thandor auf den Wüstenplaneten: Spiel, Spaß und Spannung, hier mit den allseits beliebten Ionenkanonen



Die Basis mit den ersten Fabriken und Minen. Schon jetzt ist die flexible Bedienung von Vorteil.

Missionen werden nach ähnlichem Schema erledigt: Ihr erforscht in den eigens errichteten Labors neue Technologien, verbessert Eure Einheiten aber in den Fabriken selbst – ein interessantes Konzept: entweder baue ich weiter schwache Units, oder ich forsche, bis sie leistungsfähiger sind, kann bis dahin aber nichts herstellen. Das Gelände wird mit billigen Jeeps erkundet, und da

Ein Spähfahrzeug hat eine extrem wichtige Xenit-Lagerstätte entdeckt. Gelingt es, sie zu sichern, steigt unsere Waffenproduktion beträchtlich



Flammendes Inferno inklusive: Schnell produzierte Spähwagen und leichte Tanks räuchern den Gegner aus, seine Befestigungen hatten keine Chance



Nette Lichteffekte illustrieren das edle Kriegshandwerk

nur in engem Umkreis um das Hauptquartier gebaut werden kann, wird zur Errichtung entfernter Minen ein Pionierfahrzeug benötigt. Die Fahrten enthüllen übrigens ein ausgesprochen zerklüftetes Gelände, das keineswegs beliebig befahren werden kann. Etwaig herumstehende Fichten oder Palmen quittieren den Aufprall eines unvorsichtigen Panzers amüsanterweise durch unverzügliches Umstürzen. Ist die wirtschaftliche Grundlage gesichert, kann an den Aufbau einer Offensivstreitmacht gedacht werden. Dabei ist es Euch überlassen, wie Ihr vorgeht. Die Balance zwischen den Einheiten ist gut, auch der Besitz einiger Superwaffen garantiert keineswegs einen schnellen Sieg. Das Interface erweist sich als Mischung aus klassischer Command&Conquer-Werkzeugleiste und moderner Benutzerführung. Das verlangt eine gewisse Einarbeitung, aber spätestens nach der zweiten Mission weiß man die Vorzüge von Thandor zu schätzen. Da die Eigenschaften der Units in bis zu fünfstelligen Zahlen ausgedrückt sind, wirkt alles um einiges komplizierter, als es wirklich ist. Letztendlich werdet Ihr mit wenigen bewährten Fahrzeugmodellen in einer sehr überschaubaren Anzahl auskommen. Massenschlachten wie in Total Annihilation oder Warzone sind eher unwahrscheinlich. Die Künstliche Intelligenz des Spiels wirkt relativ natürlich. Fahrzeuge neigen dazu, in Bewegung zu bleiben, auch wenn das zu manchen unnützen Sackgassenunternehmungen führen kann. Die Wegfindungsroutinen sind eher durchschnittlich. Ihr paßt besser auf, was Eure Panzer so machen. Im reichen Waffenarsenal der acht beteiligten Völker finden sich nicht nur Bodenfahrzeuge, sondern ebenso Geschütztürme, Flugzeuge und Schiffe. Auf Infanterie wurde verzichtet. Reparaturen müssen nicht vom Oberbefehlshaber in Auftrag gegeben werden, da sich die mobilen Kräfte nach Beschädigungen mit der Zeit wieder erholen. Für eine Orientierung im großen Maßstab steht, wie üblich, eine Radarkarte zur Verfügung. Gewöhnungsbedürftig ist daran, daß diese nicht die gesamte Karte zeigt, sondern mit der aktuellen 3D-Ansicht mitscrollt. Auch bietet sie nicht die Funktionen anderer Spiele: So könnt Ihr zum Beispiel Einheiten nicht durch Klick auf die Radarmap in weit entfernte Gebiete schicken (zumindest nicht in der Testversion).

In der Gesamtbetrachtung wird deutlich, daß Thandor weit weniger Funktionen bietet als vergleichbare, moderne 3D-Echtzeitstrategien. Auch die Verteilung bzw. geringe Verfügbarkeit der Ressourcen weist darauf hin, daß hier nicht der ausgebuffte Berufsspieler angesprochen werden soll, sondern ein Einsteiger oder Gelegenheitsgeneral, der die Übersichtlichkeit mehr schätzt als üppige Optionsvielfalt. Das ist dann auch gut gelungen. Thandor bietet außerdem durch die acht Völker und Planeten genug optische Abwechslung. Die Grafik ist in hohen Auflösungen ganz hervorragend. Allerdings benötigt man zum Genuß dieser Augenweide in 3D einen exorbitant schnellen Rechner, der gerade bei der Zielgruppe der Einsteiger nicht unbedingt vorauszusetzen ist. Ein 500er Athlon oder Pentium 3 ist hier durchaus nicht übertrieben. Mit verringerter Grafikqualität läuft das Spiel zwar noch auf durchschnittlichen Systemen, büßt aber seine optische Überzeugungskraft ein. Explosionen und Lichteffekte entsprechen dem aktuellen Standard. Die Musik dagegen ist wiederum Geschackssache, nicht jeder mag 80er-Jahre-Synthiegedudel wie in den „klassischen" Science-Fiction-Filmen dieser Dekade.

Fazit: Thandor ist eine kleine Sensation. So etwas haben deutsche Entwickler bisher nicht auf die Beine stellen können. Besonders positiv aufgefallen sind mir die kooperativen Kampagnen, in denen Ihr gemeinsam und zu zweit für Ordnung in der Galaxis sorgt. Wer Warzone oder Earth zu kompliziert fand, oder bei Tiberian Sun aktuelle Grafik und brauchbare KI vermißte, sollte hier unbedingt einen Versuch wagen. Und die vorkommenden Schwächen dürften spätestens mit dem Add-On behoben sein. ■



Mit fortschreitender Forschung dürfen wir immer mehr Fahrzeugtypen produzieren

ZUKUNFTS

DER GEPLATZTE MENSCHHEITSTRAUM UND DIE WIRKLICHEN TRENDS 2000

Seien wir ehrlich: In unserer Jugend haben wir uns das Jahr 2000 ganz anders vorgestellt. Abenteuerlicher, gewaltiger. Und nicht so alltäglich. Aber jenseits der geplatzten Phantasien können wir heute viele Trends entdecken, die wir bis vor kurzem für Fiktion hielten.

VISIONEN


Joe Nettelbeck


Ralf Müller

Was haben Sie uns nicht alles versprochen, die Zukunftsforscher, Technologie-Begeisterten und Science-Fiction-Autoren? Im Jahr 2000 sollten Menschen fliegen können, während Roboter und vollautomatisierte Fabrikhallen die Arbeit erledigen. Okay, viele von uns fliegen gerade von ihrer Arbeitsstelle, aber so waren die Utopien wohl kaum gemeint...

Und was ist aus der Weltraumfahrt geworden? Wo sind die privaten Mini-Shuttles, die galaxisweite Kolonisierung, die Unterjochung von oder durch Aliens? Wo gerade unsere primitiven Mars-Sonden reihenweise verschwinden, ist von der universalen Aufbruchsstimmung nicht mehr viel zu spüren... Gibt es denn keine Utopie, die sich in unserem echten Jahr 2000 verwirklicht hat? Klar, da gibt es das weltumspannende Internet, welches Cybergeld und immer mehr Jobs hervorbringt. Noch hat es sich nicht zum allesbeherrschenden, zentralen Kontrollorgan gemausert – eher im Gegenteil, wie das Beispiel China zeigt.

Ansonsten sehen wir bis auf Ressourcenschwund, Überbevölkerung und multimedialer Vielfalt kaum Vorhersagen, die sich realisiert haben. Wenigstens sind aber auch die Horrorszenarien orwellscher Prägung ausgeblieben. Weder Staaten noch multinationale Konzerne haben bislang die Weltherrschaft an sich gerissen. Der dritte Weltkrieg blieb zum Glück ebenso Fiktion wie der nukleare Untergang, der Zusammenbruch des Ökosystems oder sonstige menschheitsbedrohende Katastrophen.

Ergo war der Blick in die Kristallkugel der frühen Utopisten (inklusive Nostradamus) – bezogen auf das Jahr 2000 – eher ein Schlag ins Wasser. Aber was ist mit Vorhersagen jüngeren Datums? Und was geschieht gerade an der vordersten Front der Wissenschaften, Raumfahrt und Entdeckungen? Wir sind für Euch auf Spurensuche gegangen und haben manche Neuigkeit entdeckt, die doch direkt aus einem Science Fiction hätte stammen könnten. Das frühe 21. Jahrhundert wird wohl doch sehr erstaunlich werden...

Prima Klima

Kaum eine Woche vergeht, ohne von Überschwemmungen, Lawinen, Stürmen, Erdbeben und Wetterkapriolen zu hören. „Die Wissenschaft ist sich weltweit einig, daß es ein Klimaproblem gibt", erklärte jüngst Dr. Mojib Latif vom Hamburger Max-Planck-Institut für Meteorologie. Vor allem die globale Erwärmung werde für steigende Windgeschwindigkeiten, höhere Niederschlagsmengen (Fluten und Lawinen) und trockenere Sommer sorgen. Die Wetterforscher versprechen also nicht gerade das Paradies im frühen 21. Jahrhundert...

(Quelle: Max-Planck-Institur/ZDF)



So wie der Hurrikan Georges 1998 in der Karibik, wüten weltweit immer häufiger Stürme und andere Naturkatastrophen

Fliegende Hütte

Die ersten Module schweben bereits im irdischen Orbit: Die International Space Station stellt das bisher größte Weltraumprogramm der Menschheit dar. Im wesentlichen daran beteiligt sind die USA, Rußland, Japan, Kanada und zehn europäische Staaten (gebündelt in der European Space Agency). Die Station wird in den nächsten Jahren Modul für Modul ausgebaut, darunter das europäische Columbus Laboratorium und die amerikanische Destiny-Forschungsstation. Sogar ein neues Shuttle und ein Rettungsfahrzeug für die Crew sind in Vorbereitung

(Quelle: esa).



Die internationale Raumstation ISS im fertigen Zustand, komplett mit Labs, Rettungsshuttle, Sonnensegel und Andockrampen.

DÜNNFILM

Schon beim englischen SF-Autor Ray Bradbury bestanden Bilder und ganze Wohnungswände aus Fernsehbildschirmen. Von der Dimension her sind wir noch nicht so weit, aber flache Plasmaschirme mit 1,10 m Diagonale gibt es bereits. Auch die noch dünneren LC-Displays können wir schon heute wie einen Bilderrahmen an die Wand hängen. Flexible und gar faltbare Flachbildschirme – womöglich sogar mit tintengefüllten Zellen – sollen innerhalb der nächsten zehn Jahre serienreif werden. Und was im amerikanischen Auto an Informationen auf die Windschutzscheibe projiziert wird (Head-Up-Display im Cadillac), kann genausogut auf der häuslichen Fensterscheibe für Informationsvorsprung sorgen. Die gleiche Scheibe soll noch vor 2020 mit durchsichtigen Solarzellenfilmen beklebt, den nötigen Hausstrom liefern. Und die Beschichtung für den abperlenden Schmutz wurde ja auch schon erfunden...

Tomaten haben überhaupt keine Tomaten auf den Augen!

Und sie spüren es doch: Mutti wußte schon immer, daß Blumen viel Liebe brauchen – und tatsächlich entdecken Wissenschaftler derzeit die erstaunliche Vielfalt der Sinneswahrnehmungen bei Pflanzen. In der Tat gibt es sogar Hinweise darauf, daß Tomaten, aber auch Paprika oder Kürbispflanzen Farben erkennen können.

(Quelle: Geo 11/99)

DIGITALKOPIE

Nachdem wir haufenweise ohne Qualitätsverlust 1:1-Digitalkopien von Musikstücken und Kinofilmen anlegen, planen medizinische Wissenschaftler den Schritt von der computergestützten Endoskopie am Bildschirm (realisiert an der Wiesbadener Horst-Schmitt-Klinik) oder der ferngesteuerten Bypass-Operation (Herzzentrum Leipzig) hin zur komplett maschinellen Operation: Vom Patienten würde eine vollständige Digitalkopie im Computer angelegt. Hier kann der Arzt wie in einer Simulation den Eingriff vorher üben – und bei Gelingen sie dann womöglich vom Chirurgieroboter exakt so ausführen lassen. Die „Reise ins Ich" per Miniatur-U-Boot ist ja seit 1999 keine Fiktion mehr, da mit unserer heutigen Technologie stecknadelkopf kleine Micromotoren fräsbar sind.

(Quelle: Drehscheibe Deutschland)



Das Frauenhofer Institut beschäftigt sich bereits intensiv mit digitalisierten Körperteilen...

Astronomie



Millionen von Sternen – alles kosmische Geisterfahrer!

Russisches Roulette im Kosmos: Das Risiko, daß die Erde irgendwann im Laufe ihrer Existenz durch eine in der Nähe vorbeiziehende fremde Sonne aus ihrer Bahn gelenkt wird, ist mit 1: 2,2 Millionen erheblich größer als die Aussicht, einen Sechser im Lotto zu erzielen. Mit 1 : 100.000 noch wesentlich wahrscheinlicher ist jedoch, daß die fragliche Sonne einen der äußeren Großplaneten des Sonnensystems durcheinanderbringt (z.B. den Jupiter), der dann wiederum die Erde in Bedrängnis bringt.

(Quelle: Bild der Wissenschaft 11/99)

FLUGZEUGBAU

Eine 230 Meter lange Mischung aus Jumbo-Jet und Riesenzeppelin soll künftig den Schwerlastverkehr der Welt erledigen – zumindest wenn die Pläne von Lockheed Martin Wirklichkeit werden. Das senkrecht startende Monster hebt eine Nutzlast von 500 Tonnen und fliegt mit immerhin 230 km/h.

(Quelle: Illustrierte Wissenschaft 11/99)

Sesam öffne Dich

Vor 30 Jahren waren für uns die Automatik-Türen im Raumschiff Enterprise ein Wunderwerk der Technik. Heute hat sie jeder Supermarkt. Dafür hält man Multimilliardär Bill Gates (Microsoft) für etwas überdreht, wenn er sich für einen zweistelligen Millionenbetrag eine hochcomputerisierte Villa vor den Toren Seattles bauen läßt. Schon bald werden Neubauten aber wie selbstverständlich per LAN aufgemotzt werden, damit sich Energie- und Stromsysteme clever aufeinander abstimmen. Außerdem ließe sich damit die Multimedia-Unterhaltung problemlos in jedem Raum des Hauses empfangen. Die Spracheingabe für Türen und Licht oder der Internet-fähige Mikrowellenherd (für Rezepte und Kochanleitungen) sind zwar technisch ohne weiteres realisierbar, werden aber wohl eher das Schicksal der programmierbaren Kaffeemaschine erleiden: Eine nette, aber verzichtbare Spielerei...

(Quelle: Heute Journal)



Siemens bietet mit HES bereits ein vernetztes Kontrollsystem fürs Eigenheim

Zeitstrahl: Perry Rhodan

Der Name „Perry Rhodan" dürfte so ziemlich jedem SF-Freund zumindest vom Hörensagen ein Begriff sein. Ein Kuriosum ist die Heftserien-Saga vom unsterblichen Terraner schon deshalb, weil der erste Handlungszyklus mittlerweile in der Vergangenheit spielt, nämlich in den Jahren 1971-1984! Was die Zukunft laut Mr. Rhodan an technisch-kriegerischen Entwicklungen noch für uns bereithält, lest Ihr hier:

1971

Perry Rhodan stößt als US-Astronaut auf einen auf dem Mond gestrandeten außerirdischen Forschungsraumer. Die dort entdeckten technologischen Wunder beinhalten Energiestrahler, lichtschnelle Korpuskulartriebwerke bzw. Aggregate für den überlichtschnellen „Hypersprung" sowie natürlich energetische Schutzschirme.

2102

Terranische Ingenieure entwickeln einen grundsätzlich neuen Überlichtmotor, das sogenannte Lineartriebwerk. Gegenüber dem alten Sprungprinzip kann man hier auf Sicht fliegen.

2326

Die sogenannte Transformkanone ist die jüngste Entwicklung der Waffentechnik. Sie transportiert per Transmittersprung eine Fusionsbombe z.B. in das feindliche Raumschiff und umgeht dabei alle Schutzschirme.

2405

Der dimensional übergeordnete Hochenergie-Überladungsschirm ist in der Lage, auch Transformbomben zu stoppen. Die zweieinhalb Kilometer durchmessenden Kugeln der Ultraschlachtschiffe stellen den Höhepunkt terranischer Schiffsbaukunst dar.

3430

Mittlerweile verwenden die Terraner den Paratron-Schutzschirm, der ebenfalls auf dem (verbesserten) Prinzip überdimensionaler Energieableitung beruht, und experimentieren mit Zeitmaschinen.

Ab 3580

Weitere verblüffende Entdeckungen wie z.B. Formenergie (energetische Materie), Syntroniken (so etwas wie wirkliche KI) und Metagravtriebwerke (ein Raumschiff zieht sich mit Hilfe eines vor den Bug projizierten Schwarzen Loches quasi an den eigenen Haaren aus dem Sumpf) können auch nicht verhindern, daß seit mehr als 2000 Heften immer neue Gefahren aus den Tiefen des Alls gekrochen kommen...

NASA

Es scheint, daß die NASA nur noch dann Erfolg hat, wenn sie sich neuer Methoden bedient: Die mit einem Ionenantrieb und anderen unerprobten Spielereien ausgestattete Experimentalsonde „Deep Space 1" brachte ihre Mission (Vorbeiflug an einem Asteroiden) jedenfalls mit Anstand hinter sich, während zwei ganz konventionelle Marssonden in den letzten Monaten verlorengingen – eine davon auf besonders peinliche Weise (man hatte englische Maßeinheiten und das metrische System durcheinandergebracht...)!

Der Climate Orbiter: Meilen und Kilometer sind eben doch nicht dasselbe...

NETZLEHRE



Von einem echten Gebäude aus betreibt die Universität Hagen ihre virtuellen Studienangebote (via Internet: www.fernuni-hagen.de)

Die harte Schulbank und überfüllte Hörsäle sind out: Künftig wird via Internet von zu Hause aus gelernt. Ob Nachhilfe (Cornelsen Verlag), Studium (Fernuni Hagen) oder stete Weiterbildung (European Media Lab), das noch junge Web-Angebot wird sicher forciert ausgebaut. Die Vorteile liegen schließlich auf der Hand: Fahrtzeiten und -kosten entfallen, gelernt wird zu den ungewöhnlichsten Tageszeiten und im ganz persönlichen Rhythmus. Abschreiben ist dann auch passé. Und die freie Recherche wird angesichts der anspruchsvollen Aufgaben erlaubt sein.

MEDIZIN

Eine Impfung gegen die berüchtigte Alzheimersche Krankheit ist unter Umständen denkbar – bei Mäusen funktioniert`s bereits. Der Impfstoff beruht auf einer Nebenwirkung des Nikotins, Raucher haben nämlich ein deutlich geringeres Risiko, an Alzheimer zu erkranken. Wann ein für Menschen geeigneter Impfstoff Praxisreife erlangt, ist jedoch noch völlig unklar.

(Quelle: Nature, Nr. 400)

Zeitstrahl: Star Wars

Die Zeitrechnung des Star Wars Universums stimmt natürlich nicht mit unserer überein – und soweit uns bekannt ist, gibt es da auch keinerlei Bezugspunkte. Außer diesem einen: Es war einmal vor langer Zeit in einer weit, weit entfernten Galaxis...

-200	-60	-18	0	3	4	5	9	10	14
Chewbacca wird geboren	Geburt von Obi-Wan Kenobi	Aufstieg des Imperators, Luke Skywalker tritt ins Leben	Erster Teil der klassischen Star-Wars-Trilogie	Zweiter Teil der klassischen Trilogie: Das Imperium schlägt zurück	Dritter Teil der klassischen Trilogie: Die Rückkehr der Jedi-Ritter, Ausrufung der Neuen Republik	Lando Calrissian kommandiert wieder die Wolkenstadt	Leia heiratet Han Solo	Wiederaufstieg des Imperiums, Wiedergeburt des Imperators	Entführung der Kinder Han Solos

Aus dem Nußbaum-Schränkchen

Colonel Corso hatte als US-Militär die Aufgabe, die US-Wirtschaft bei ihrer Hightech-Forschung mit Know How zu versorgen. Jenes lagerte in einem Nußbaum-Schränkchen in seinem Büro und stammte – so war er der festen Überzeugung – von außerirdischen Quellen. Auf jeden Fall gab es immer wieder ungewöhnliche Technologiesprünge in den USA. Aktuell zum Beispiel bei IBM, denn nach AMD und Intel werde auch hier bereits an GHz-Transistoren gearbeitet. Eine Kombination aus Kupfer, Silizium und Germanium erlaube eine Frequenz von unglaublichen 90 GHz. Die ersten laut IBM bereits realisierten Transistoren schaffen bereits die Hälfte und würden auch noch weniger Strom verbrauchen als konkurrierende Technologien.

(Quelle: c´t)

Mond macht mobil

Womöglich haben wir es dem Mond zu verdanken, daß auf der Erde Leben entstanden ist. Denn die langkettigen Polymere, die dazu nötig waren, bilden sich mitten im Wasser eigentlich nicht so gerne. Doch in dieser vertrackten Situation kam der Mond zu Hilfe, der mit seinen Gezeiten an den Meeresufern für zeitweilig trockene, zeitweilig überflutete Areale sorgte. Der ideale Nährboden also für die ersten Bausteine des Lebens...

(Quelle: Star Observer Special Nr. 5)

Human-Chemie

Ist Liebe nur eine Zwangsneurose? Das liegt angesichts von Untersuchungen der italienischen Psychiaterin D. Marazziti (Universität Pisa) nahe, die die Konzentration des Botenstoffs Serotonin im Blut von Zwangsneurotikern und Verliebten verglich – und auf verblüffend identische Abweichungen vom Normalzustand stieß.

(Quelle: Geo 11/99)

Zeitstrahl: Poul Andersons SF-Universum

Poul Anderson gilt als einer der bedeutendsten SF-Autoren der Nachkriegszeit. Populär geworden durch seine Romane um den galaktischen Händler Nicholas van Rijn bzw. den kosmischen Agenten Dominic Flandry (die sich deutlich von 08/15-SF abheben), sicherte er sich durch einige besonders herausragende Titel wie z.B. „Brain Wave", „Star Ways" oder „The Dancer From Atlantis" auch das Wohlwollen der professionellen Kritiker. Anderson gehört zu den Autoren, die ihr Werk in eine zusammenhängende „Geschichte" der Zukunft eingeordnet haben.

22. Jhdt	2150	23. Jhdt	2376	26. Jhdt	27. Jhdt	ab 2850
Der Hyper-Antrieb wird entwickelt	Entdeckung von Merseia, einer von echsenstämmigen Intelligenzen bewohnten Welt, mit der es noch viel Ärger geben wird	Gründung der Polesotechnischen Liga, eines Handelskonzern	Geburt Nicholas van Rijns	Die Polesotechnische Liga zerfällt, eine Art kosmisches Mittelalter gibt die besiedelten Welten dem Ansturm modern ausgerüsteter Barbarenvölker preis.	Neugründung des Terranischen Imperiums	Aufstieg der ursprünglich primitiven Merseianer zu einem tödlichen Feind des Imperiums

Kosmologie

Ein Ende mit Schrecken oder ein Schrecken ohne Ende: Noch immer streiten sich die Kosmologen darum, ob das Universum irgendwann mal gewaltig zusammenkracht oder ob es sich bis in alle Ewigkeit ausdehnt. Die zweite Variante hat momentan die Oberhand, da es so scheint, als ob nicht genug Materie (und damit Gravitationskraft) für einen Rücksturz vorhanden wäre. Gibt es den großen Knall, so stehen uns noch etwa 200 Milliarden Jahre bevor, gibt es ihn nicht, erwartet uns eine Ewigkeit in Nacht und Kälte: In etwa 10 hoch 100 Jahren (eine Zahl, die sich in konventionellen Maßeinheiten gar nicht mehr ausdrücken läßt) ist selbst das letzte Schwarze Loch verschwunden, und Materie im üblichen Sinne gibt es dann ohnehin schon längst nicht mehr...

(Quelle: Star Observer Special Nr. 5)

Die Spiralgalaxis M77, in deren Zentrum ein supermassives Schwarzes Loch vermutet wird. Doch selbst diese Monster würden irgendwann im Laufe der Ewigkeit „verdampfen"!

Materialkunde

Maßgeschneiderte Werkstoffe sind die Baustoffe der Zukunft: Lignin beispielsweise fällt massenhaft bei der Holzverarbeitung an (er verleiht dem Holz seine Festigkeit) und kann im Verbund mit anderen Stoffen vorher genau festgelegte Eigenschaften haben. Aber auch andere „Wunder" wie leitende Kunststoffe oder die völlig neue Werkstoffklasse der Metallschäume (sehr leicht und bestens geeignet zum Schlucken von Aufprallenergie etwa bei Autounfällen) gehören zu den Materialien der Zukunft.

(Quelle: Spektrum der Wissenschaft 11/99)

Metallschäume: Der eingebaute Airbag

Konsumrausch

Selten wurden Zukunftsforscher derart schnell von der Wirklichkeit eingeholt wie im Falle von virtuellen Shopping-Malls: Während das Stuttgarter Fraunhofer Institut noch mit seiner künstlichen Einkaufsmeile herumexperimentiert, sprießen im Internet Dutzende von Shoppingcentren (siehe auch unseren Online-Guide in der vorigen Ausgabe). Technisch am aufwendigsten plant die Berliner Echtzeit AG ihre 3D-Shops, die mit virtuellen (lächelnden!) Kundenberatern bestückt sein sollen, die unermüdlich gewünschte Produkte präsentieren.

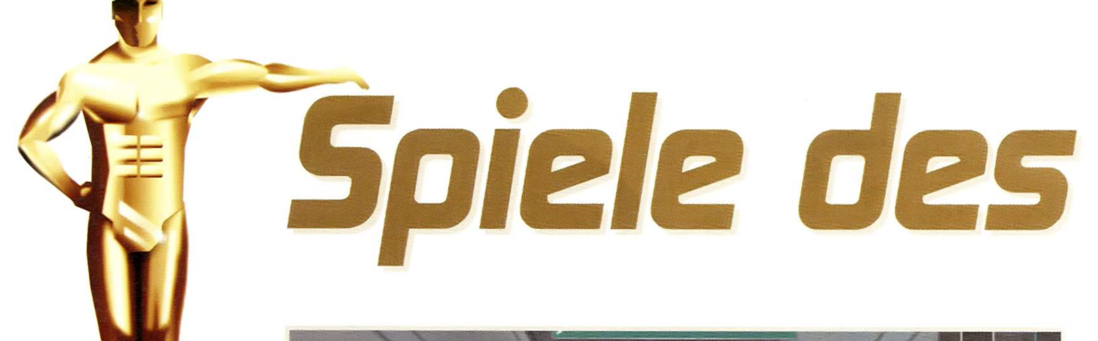
(Quelle: MSN).



Aber gerne doch: Cyber-Shoppern gehört die ganze Aufmerksamkeit der freundlichen virtuellen Verkäufer

(System: Echtzeit AG)

um 3000	3041	3054	um 3500	ab 3800	um 7000
Geburt Dominic Flandrys	Imperator Josip III. stirbt, in einem mehrjährigen Bürgerkrieg setzt sich, von Flandry unterstützt, der Militärdiktator Hans Molitor als Nachfolger durch	Molitor kommt bei einer Raumschlacht ums Leben, seine Söhne können den schleichenden Zerfall des Imperiums nicht verhindern	Das Imperium ist endgültig zerbrochen, Terra und Merseia sind beide vernichtet. Eine Periode bricht an, die in der interstellaren Historie als „Die Lange Nacht" bekannt ist.	Allmählich und zögernd kommt es zu Wiederaufbaubestrebungen	Die Zivilisation erlebt eine neue Blütezeit – zehn Millionen Welten sind in der sogenannten „Kommunalität" zusammengefaßt



Spiele des

Looking Glass landete nach „Dark Project – Der Meisterdieb" mit der Fortsetzung von „System Shock" einen echten Volltreffer: In einer innovativen Mischung gehen Ego-Shooter und RPG eine fesselnde Liaison ein, deren Atmosphäre einen nicht mehr losläßt.



Spiel des Jahres

System Shock 2



Daß dieses außergewöhnliche und packende Action-Rollenspiel von Looking Glass zu den ganz heißen Kandidaten für das Spiel des Jahres gehören würde, war uns bereits beim Test in der Oktober-Ausgabe klar. Und tatsächlich gab es dann auch im kompletten Jahresvergleich keine wirkliche Konkurrenz für System Shock 2. Mag sein, daß die Grafikqualität eher im Mittelfeld zu suchen ist, aber ansonsten wird hier nur Erstklassiges geboten: Vom faszinierenden Gameplay über den schlichtweg umwerfenden Sound (der übrigens auch in der deutschen Fassung zur absoluten Spitze zählt) bis zu den vielen Kleinigkeiten, die das Abenteuer glaubwürdig machen und ihm Tiefe verleihen. Wenn es denn ein Spiel gibt, das die beklemmende Atmosphäre des ersten „Alien"-Films wiederaufleben lassen kann, dann ist es „System Shock 2". Herzlichen Glückwunsch!



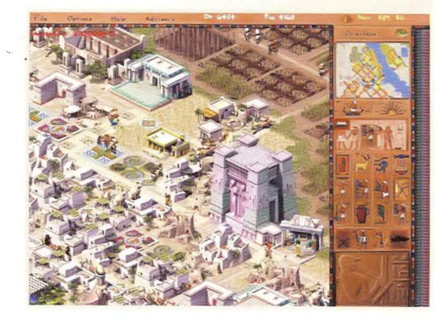
Nächtelange Diskussionen, harte Wortgefechte sowie der knallharte Austausch von Fakten und subjektiven Eindrücken: Wir haben es uns nicht einfach gemacht, die wahren Perlen des vergangenen Jahres für Euch herauszupicken. Nach der finalen Entscheidungsschlacht und dem Verstummen des letzten Kritikers, konnten wir uns einstimmig auf folgende Kandidaten einigen:

Echtzeitstrategie



EARTH 2150

Aufbaustrategie



PHARAO

Rundenstrategie



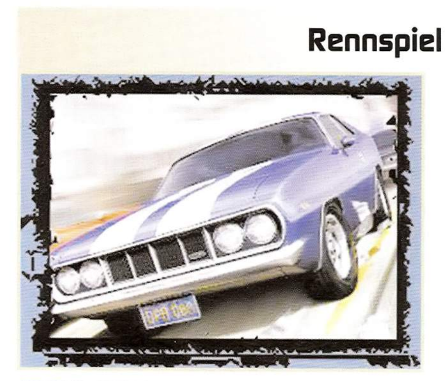
PANZER GENERAL

Action



WHEEL OF TIME →

Rennspiel



DRIVER

Flugspiel



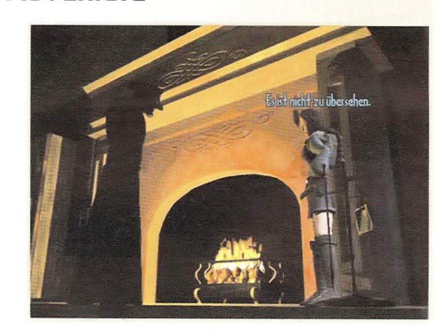
WORLD WAR II FIGHTERS

Actionadventure



SHADOWMAN

Adventure



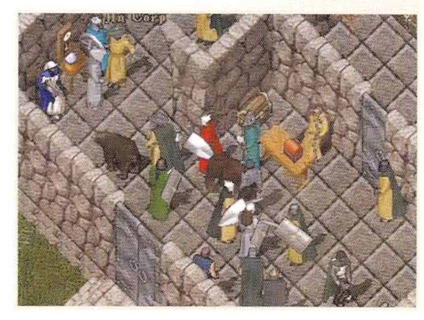
DISCWORLD NOIR

Sport



NHL 2000

Online



ULTIMA ONLINE

Earth 2150

Echtzeitstrategie



Die Schlacht um die Echtzeitkrone war lang und hart. Earth 2150 und Age of Kings stritten in vielen Disziplinen. Beide Programme, durch Patches aufgewertet, machten die Entscheidung nicht leicht. Doch Topwares Zukunftskrieg konnte aufgrund der nichtlinearen Kampagne, der großen Handlungsfreiheit und der neuen, strategischen Möglichkeiten letztendlich den Sieg für sich verbuchen.





Panzer General 3D

WESTERN ASSAULT

Rundenstrategie





Die Nordkalifornier bei SSI haben ja fast schon ein Abonnement auf diesen Titel. Kein Wunder, sie legen ja auch Jahr um Jahr, wie auch in anderen Bereichen, rundenstrategische Spitzentitel auf. Der neueste Panzer General überzeugte durch vergleichsweise exzellente Grafik, die so mancher Echtzeitstrategie der jüngeren Vergangenheit gut zu Gesicht gestanden hätte, als auch durch hochentwickelte Spielefeatures. Mit dieser satten Gesamtleistung steht der General ganz oben in seinem Genre.









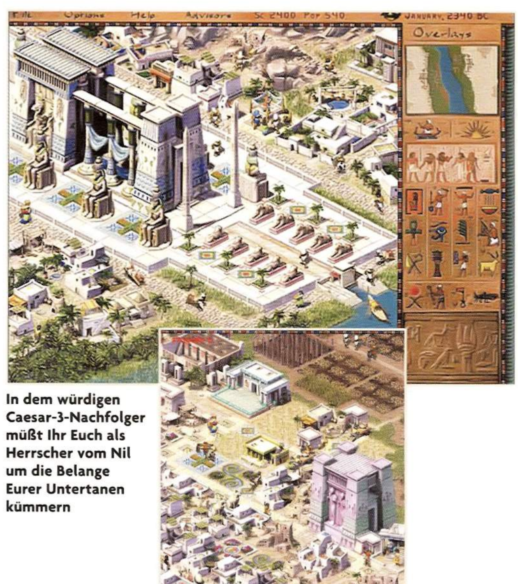
→

Aufbaustrategie

Pharao

Die Erfahrung der Entwickler Impressions zahlt sich auch dieses Jahr aus. Der ebenfalls gekrönte Caesar 3 wird von Pharao abgelöst, das sich in der Redaktionskonferenz als spannendstes Aufbaustrategiespiel des Jahres profilieren konnte. Noch nie war Grabstättenbauen so unterhaltsam.

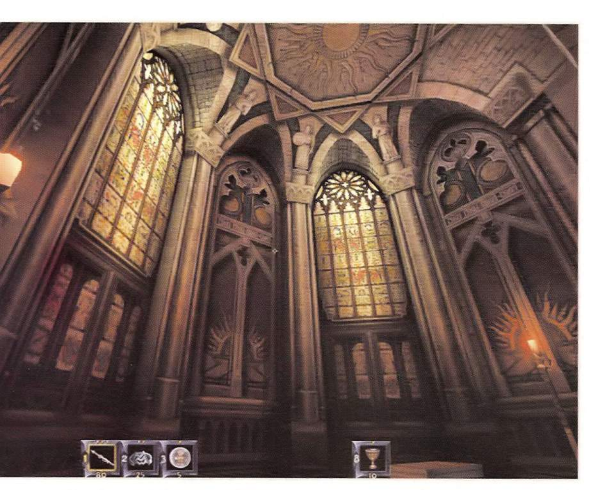




In dem würdigen Caesar-3-Nachfolger müßt Ihr Euch als Herrscher vom Nil um die Belange Eurer Untertanen kümmern

Action

The Wheel Of Time



An dem phänomenalen Leveldesign von „The Wheel Of Time" haben Architekten mitgearbeitet. Das Resultat: Ein Fest für die Augen!

Ende des Jahres begeisterte uns Legend Entertainment mit "The Wheel Of Time". Der Fantasy-Shooter verzaubert nicht nur dank der Unreal-Engine mit fantastischer Grafik und unglaublich dichter Atmosphäre, sondern glänzt außerdem mit abwechslungsreichem Gameplay (neben dem massiven Einsatz von zahlreichen Zauberkräften sorgen auch einige Puzzle-Einlagen für die nötige Motivation) und einem höchst originellen Multiplayer-Modus. Den Entwicklern ist es mit Bravour geglückt, die Welt aus Robert Jordans populärer Romanserie in einem fantastischen Actionspiel zu virtuellem Leben zu erwecken.



Monströse Kreaturen



Rennspiel

Driver



Ein Kopf-an-Kopf-Rennen lieferten sich hier die eher actionorientierten Titel GTA2, Interstate ´82 und Driver. Während das isoperspektivische GTA2 die größte Spieltiefe liefert, zeichnet sich Interstate ´82 durch bleihaltiges Actiongetümmel und eine atmosphärisch stimmige Story aus. Driver macht das Rennen, weil es die besten Eigenschaften miteinander verbindet: Eine wirklich flotte 3D-Engine, bei der unser Adrenalin kocht, weil wir definitiv zu schnell fahren (was sich oft genug scheppernd rächt) wurde kombiniert mit einer wirklich gelungenen Fahrphysik. Jeder Wagen verhält sich anders, vorsätzliche Drifts und Kehrtwenden gut dosierbar. Außerdem gibt es eine Hintergrundstory und eine Handvoll zusätzlicher Spielmodi.



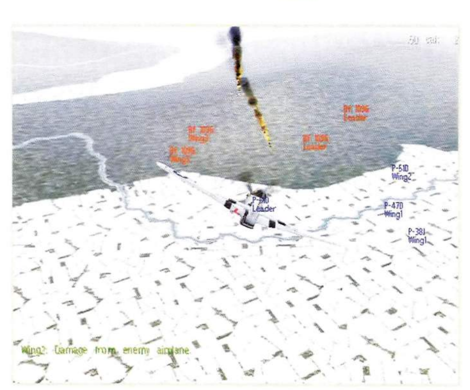
Flugsimulation

World War II Fighters



Das Jahr 1999 war die Zeit der historischen Simulationen. So stritten einige Kandidaten des zweiten Weltkrieges mit modernen Jets. Am Ende gewann die Vergangenheit. Mit World War II Fighters konnten EA und Jane´s nicht nur Realismus und ausgefeiltes Missiondesign kombinieren. Auch die Präsentation hob sich vom gewohnten Standard ab.





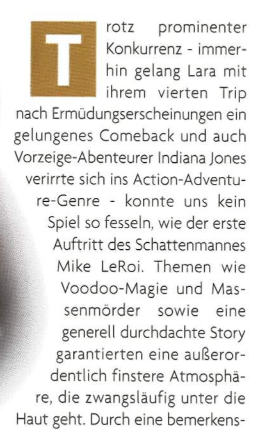




→

Shadow Man

Actionadventure



Trotz prominenter Konkurrenz - immerhin gelang Lara mit ihrem vierten Trip nach Ermüdungserscheinungen ein gelungenes Comeback und auch Vorzeige-Abenteurer Indiana Jones verirrte sich ins Action-Adventure-Genre - konnte uns kein Spiel so fesseln, wie der erste Auftritt des Schattenmannes Mike LeRoi. Themen wie Voodoo-Magie und Massenmörder sowie eine generell durchdachte Story garantierten eine außerordentlich finstere Atmosphäre, die zwangsläufig unter die Haut geht. Durch eine bemerkenswerte Soundkulisse und düster-genialer Grafik ist das Abenteuer des Wanderers zwischen Dies- und Jenseits eine wirkliche Offenbarung für Leute mit starken Nerven.



Shadow Man: Ein beeindruckendes Erlebnis

Adventure

Discworld Noir

Bei der Endausscheidung zum Adventure des Jahres wogte das Kriegsglück zunächst ziemlich hin und her: Discworld Noir oder Gabriel Knight 3, das war die Frage. Schließlich erhielt der melancholische Detektiv von der Scheibenwelt den Zuschlag, weil er es einfach besser versteht, den Spieler von der ersten Sekunde an zu fesseln – und an erstklassigen Dialogen voller Sarkasmen nichts zu wünschen übrig läßt!

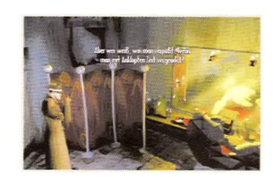


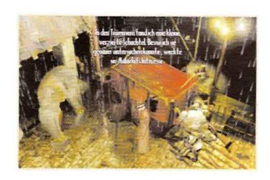










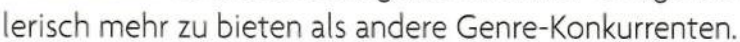


NHL 2000



Sport

Wie kaum ein anderes Spiel jemals hat es NHL 2000 geschafft, durch eine ohrenbetäubende Soundkulisse und die phänomenale Grafik eine Atmosphäre aufzubauen, an der sich künftige Kandidaten messen müssen. Doch auch durch eine ausgefeilte Steuerung und einen hervorragenden Multiplayer-Modus hat NHL 2000 spielerisch mehr zu bieten als andere Genre-Konkurrenten.







Online

Ultima Online

Trotz der mittlerweile angestaubten Präsentation noch immer reizvoll



PKs werden ewig ein Problem dieser Welt sein



Spaß mit Freunden und fast grenzenlose Möglichkeiten: Ultima Online

Drei Kandidaten stritten um den ersten Platz: Das mittlerweile über zwei Jahre alte und bereits prämierte Ultima Online, Verants Everquest und das jüngste Mitglied der Onlinerollenspiele Asheron´s Call. Es sah nach einem Sieg für Everquest aus, doch die Welt von Britannia konnte, trotz mittlerweile angestaubter Präsentation, aufgrund ihrer schier endlosen Möglichkeiten abermals den Titel für sich beanspruchen. →

Die Top Five der

Die Top Five für Fritz...





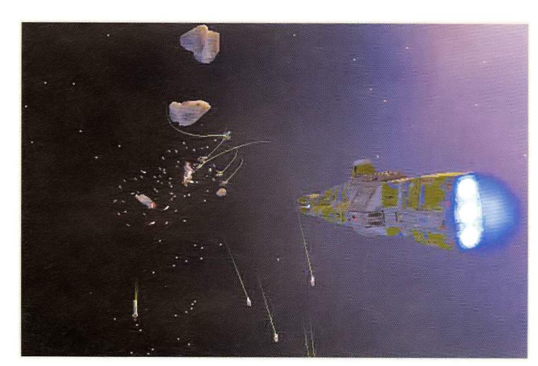
Homeworld, das die dritte Dimension der Strategie erobert hat. Endlich wie „Star Wars zum Mitmachen".

• **Unreal Tournament**, der bisher beste Shooter mit den intelligentesten Gegnern. Und den interessantesten Spielmodi.

• **Warzone 2100**, das eigentlich die 3D-Echtzeitstrategie begründet hat. Und erst die Konstruktion eigener Units!

• **Thunder Brigade**, das nur von Battlezone geschlagen wird (auch wenn's keiner außer mir versteht). Panzern war nie bunter.

• **Battlezone 2**, das nun wirklich fast nichts mehr mit Strategie zu tun hat, sondern eher mit 1 A herumrasen und ballern.



Homeworld sorgte für Innovation im Strategiegenre

Ultima IX: Ascension

Starsiege: Tribes

Die Top Five für Maik...

System Shock 2: Die richtige Mischung aus intelligentem Shooter und Rollenspiel. Selten habe ich mich so erschreckt, wie auf diesem Raumschiff

• **Earth 2150:** Nach den Patches doch wieder spielbar, haben mir die Kampagnen einen Eindruck davon vermittelt, was alles möglich ist im Echtzeitgenre

• **Starsiege Tribes:** Eine wahre Flut an MODs und damit immer neuen Möglichkeiten und Varianten machen Tribes für mich zu DEM Online-Team-Shooter schlechthin.

• **Ultima IX:** Trotz aller Mängel und anfänglicher Bugs machte es mir dennoch Spaß, nach so langer Zeit wieder in Britannia zu sein.

• **Freespace 2:** Atmosphärisch dicht und die größten existierenden Raumschlachten für Wing Commander, mit feinem Multiplayermodus für ausgedehnte Onlinegefechte. Was brauche ich mehr?



Earth 2150



System Shock 2

Redakteure

Die Top Five für Joe...

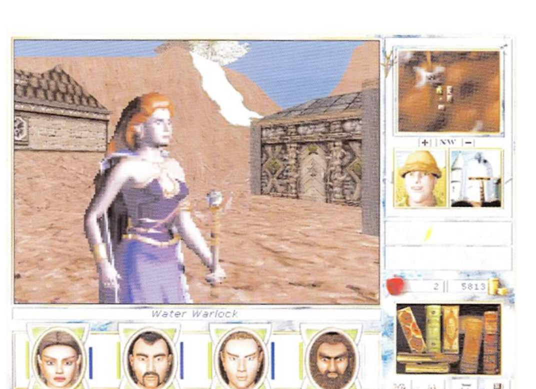
Alpha Centauri: Dieser „Civilization"-Clone ist der erste, der mich wirklich fesseln konnte.

• Everquest: Meines Erachtens das beste derzeit aktuelle Online-Rollenspiel.

• Heroes of Might & Magic III: Rundenstrategie ist meine Leidenschaft, und dieses Game kommt ihr nahezu perfekt entgegen!

• Might & Magic VII: Die Grafik war eine Enttäuschung, das Spiel aber brachte Spaß für Monate.

• System Shock 2: Meine Güte – meine Adrenalinpumpe kriegt immer noch einen Schreck, wenn ich nur dran denke!



Might & Magic VII

Die Top Five für Chris...

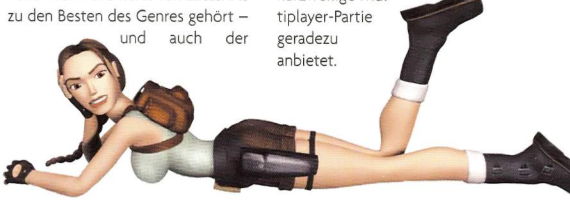
System Shock 2, weil Atmosphäre und Gameplay noch genialer sind, als beim ersten Teil.

• Shadow Man, weil mich die intensiv-finstere Stimmung dieses Titels nächtelang in ihren Bann zog.

• Discworld Noir, weil dieses Detektiv-Abenteuer in der Scheibenwelt neben den Adventures von LucasArts zu den Besten des Genres gehört – und auch der Humor kommt nicht zu kurz.

• Tomb Raider IV. Man mag über die Lady denken, was man will, doch in diesem Sequel läuft die Silikon-Queen zur Höchstform auf.

• Unreal Tournament, weil die AI der Bots durchaus passabel ist und sich UT nicht nur wegen der verschiedenen Modi für eine kurzweilige Multiplayer-Partie geradezu anbietet.



Die Top Five für Ralf...



Age of Empires 2 - Age of Kings: So schön kann Echtzeit-Strategie sein: Historisch anspruchsvolle Aufgaben, bessere Bau- und Kontrolloptionen und mehr Fortschritt. Klasse!

• Heroes of Might & Magic III: Hinter der märchenhaft-bunten Kulisse verbirgt sich eines der anspruchsvollsten Strategiespiele unserer Zeit.

• Panzer General 3D – Western Assault: Meine WWII-Panzer rollen erstmals durch eine vernünftige 3D-Landschaft. Tolles Gameplay, bei dem nur die Schiffe fehlen...

• Driver: Die übermotorisierten US-Karren der 70er per Handbremse einzuparken, macht in dieser 3D-Welt wahnsinnigen Spaß.

• Interstate ´82: Eine herrlich-krude Story (cool man!) und die volle Baller-Action lassen das nicht ganz so perfekte Fahrgefühl in den Hintergrund treten. →

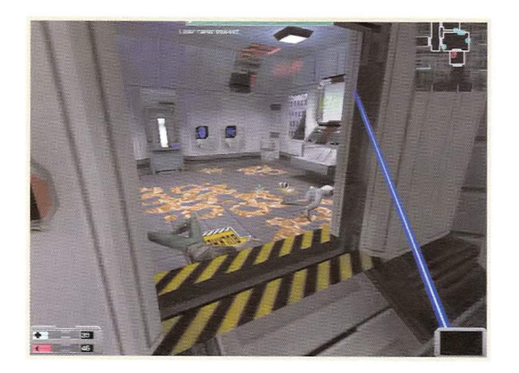


Panzer General 3D - Western Assault



Driver

Die Sonderpreise 1999



Atmosphäre

SYSTEM SHOCK 2

Dieser Titel wurde zwar bereits hoch dekoriert, trotzdem konnten wir einfach nicht umhin, ihm nochmal Edelmetall anzustecken: Zu fesselnd, zu faszinierend, zu erschreckend spielt er sich, zu sehr taucht man in das dramatische Geschehen ein. Und wer einmal in die unglaubliche Sprachausgabe hineingehört hat, ist dem Game und seinen Monstern ohnehin rettungslos verfallen.

Bester Sound

SHADOW MAN



Für die gruselige, beklemmende Atmosphäre in "Shadow Man" ist nicht nur die angemessene Optik oder die Thematik verantwortlich, sondern vor allem auch die exzellente Soundkulisse. Markerschütternde Geräusche wie die Geister, die kreischend aus der Schattenwaffe fahren, sinistres Kleinkindergeplärr und Wehklagen vermischen sich mit ungemein stimmiger Musik zu einer konsequent-stilvollen Akustik. Bei der deutschen Synchronisation ließ Acclaim ebenso viel Sorgfalt walten und verpflichtete eine ganze Riege professioneller Sprecher. Das Ergebnis ist die wohl hochwertigste akustische Komponente, die dieses Jahr ein Spiel zu bieten hatte.



Beste Grafik

QUAKE 3 ARENA (DT.)

Die Kult-Programmierer von id Software haben es wieder einmal geschafft und mit ihrer neuesten Engine die Meßlatte für reizvolle Optik ein Stück weiter nach oben gelegt. Endlich sehen Säulen, Torbögen etc. wirklich rund aus, ganz abgesehen von Qualität der detaillierten Polygoncharaktere und der beeindruckenden Palette an Spezialeffekten wie Licht, Nebel, Rauch, Spiegelungen usw. Und schon bald werden wir in den Genuß weiterer grafisch opulenter Titel kommen, die auf dieser Technologie basieren, z.B. „Heavy Metal: FAKK 2" von Ritual Entertaiment oder „Star Trek Voyager: Elite Force" von Raven Software.

Schlechtestes Spiel

DAYS OF OBLIVION 2

Obwohl das nichts an seinem Verkaufserfolg ändern wird: Das schlechteste Spiel des Jahres verdient sich seine Position durch unfreiwillig erheiternde Laiendarstellungen und den Versuch, ein storyarmes Videoadventure durch den Anschein von Erotik aufzupeppen. Aber nicht einmal damit war es weit her.





Innovation

HOMEWORLD

Darauf hat die (Spiele-)Welt gewartet: Ein Science-Fiction Weltraumschlachtenepos mit wirklich genialer, da funktionierender dreidimensionaler Steuerung. Es sieht eben nicht nur großartig aus, sondern befreit uns aus der Ebene und läßt den persönlichen Sternenkrieg zum berauschenden Erlebnis werden.

Hersteller





SIERRA/ HAVAS

Obwohl diese Company turnusmäßig ihren Dachkonzern wechselt, garantiert sie einen konstanten Strom herausragender Spiele. Wenn man die Weihnachtswunschlisten der Power-Play-Redakteure betrachtet, erscheint der Traditionsname Sierra auffallend oft.

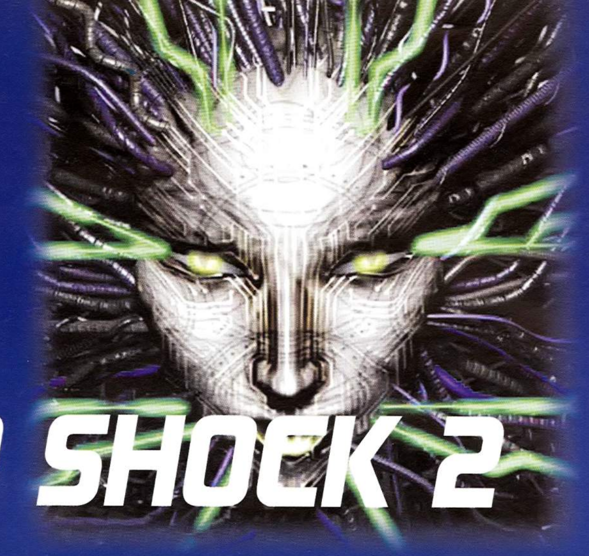


Enttäuschung

C & C 3: TIBERIAN SUN

Was haben wir gewartet! Und was ist uns nicht alles versprochen worden! Von toller Grafik über aufsehenerregende KI bis zu einem Gameplay der nächsten Generation. Leider ist dabei nur ein mittelmäßiges Echtzeitstrategiespiel herausgekommen, das uns in jeder Hinsicht enttäuscht hat. Wie dem auch sei: Es ist der offizielle Nachfolger einer ehemaligen Sensation.

Und wiedermal hat Michael Berg zugeschlagen, um Euch vor dem absoluten „Shock“ zu retten, indem er detailliert beschreibt, wie's geht, wenn man das System beherrscht.



KOMPLETTLÖSUNG SYSTEM SHOCK 2

Allgemeines:

Der vorliegende Reisebericht stammt von einem Hacker. Der Hacker ist das Allroundtalent unter den drei Spielertypen. Er kann sowohl mit Waffen als auch mit Sicherheitsterminals umgehen. Außerdem kann er elektronische Schlösser knacken und einige Zahlenschlösser ohne Code öffnen. Er kommt somit an wesentlich mehr Gegenstände als der Kämpfer bzw. der Psioniker und ist außerdem im Kampf sehr stark. Da jedoch die Steigerung der technischen Talente viele Cybermodule verbraucht, kann er sich kaum mit der Psionik befassen. Er muß sich auch auf zwei Waffengattungen spezialisieren (Standard und Energie).

- Durchsucht alle Leichen, Räume und abgeschossenen Geschütztürme! In letzteren könnt Ihr häufig Munition oder eine der im späteren Spielverlauf sehr wichtigen Batterien entdecken.
- Grundsätzlich lassen sich organische Gegner (z. B. Mutanten, Spinnen, mutierte Affen) mit Standard- oder Splittermunition besiegen.
- Roboter (z. B. Cyborg-Killer, Midwifes, Wartungsroboter) sind gegen panzerbrechende Munition und Energiebeschuß allergisch.
- Schaltet so viele Gegner wie möglich im Nahkampf aus, um Munition zu sparen.
- Der Platz im Inventar ist begrenzt und Waffen nehmen davon viel weg. Zur Standardausrüstung sollten die Pistole, die Schrotflinte, eine Laserpistole und eine Nahkampfwaffe gehören.
- Da die Laserpistole recht schwach ist, solltet Ihr möglichst bald Energiewaffen auf 6 steigern, denn mit dem Doppel-EMP-Gewehr sind Roboter kein Problem mehr.
- Das Sturmgewehr (Standard 6, Kraft 4) ist ab der „Rickenbacker“ auch sehr nützlich, da es dieselbe Munition wie die Pistole verbraucht und extrem durchschlagskräftig ist. Auch der Granatwerfer ist eine überaus starke Waffe, nimmt nur leider mit seinen fünf verschiedenen Munitionsarten sehr viel Platz im ohnehin vollen Inventar weg.
- Ihr solltet stets ein Brawn-Boost-Implantat benutzen, da es Euch drei weitere Plätze im Inventar verschafft. Bei einer der vier besonderen Upgrade-Stationen könnt Ihr die Fähigkeit erlernen, ein zweites (unterschiedliches) Implantat einzusetzen.
- Macht ausgiebig Gebrauch von der Autosave-Funktion...
- Beachtet jedoch, daß der schnell gespeicherte Spielstand überschrieben wird, wenn Ihr eine Ebene verlaßt oder einen Spielstand ladet.
- Diese Lösung gilt selbstverständlich auch für den Marine oder den Psioniker, da die zu erfüllenden Aufgaben gleich sind (Ihr werdet aber wahrscheinlich die Cybermodule für andere Talentsteigerungen einsetzen müssen). Erhöht jedoch Euren Hacker-Talentwert auch dann auf mindestens 3, wenn Ihr einen Vertreter der anderen Berufsgruppen spielt.
- Einige Replikatoren bieten wichtige Gegenstände an. Der Replikator im XERXES-Raum in Med/Wiss A, Pos. 3 verkauft Serumspritzen und Wartungswerkzeuge. Hier könnt Ihr Eure Vorräte ergänzen.
- Hackt Euch in alle Replikatoren ein, sie bieten dann meistens bessere Ware zu günstigeren Preisen an.
- Waffen in gutem Zustand sind wirkungsvoller als beschädigte. Sobald Ihr einen Wartungswert von 3 erreicht habt, sollten sich Eure wichtigsten Waffen stets in Zustand 6-10 befinden.

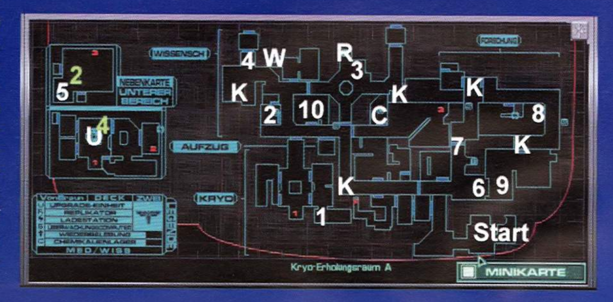
Reisebericht:

Mein Name ist Robert Kaine. Ich bin 28 Jahre alt und habe mich vor knapp vier Jahren bei der Navy als Hacker beworben. In den drei Jahren meiner Ausbildungszeit steigerte ich meine Werte folgendermassen:

- 1x Stärke + 1x Hacken
- 2x Cyberwert
- 2x Ausdauer.

Da ich das Trainingsprogramm mit Auszeichnung bestanden hatte, versetzte man mich auf die Von Braun, wo ich schließlich nach einigen Monaten aus einer Tiefschlafphase geweckt wurde.

Nun steuere ich gerade die Von Braun zur Erde zurück. Da der blaue Planet jedoch noch fünf Billionen Kilometer entfernt ist und ich befürchte, daß die Tiefschlafbehälter unbrauchbar geworden sind, habe ich knapp 30 Jahre Freizeit – Zeit genug, die Abenteuer zu beschreiben, die ich im Inneren des Raumschiffes erlebt hatte. Um den Bericht anschaulicher zu gestalten, habe ich ihm einige Karten hinzugefügt. Weiße Zahlen kennzeichnen wichtige Orte, das „U“ steht für Upgrade-Terminal, das „W“ für Wiederbelebungszelle, ein „C“ bezeichnet den Standort eines Chemielagers, ein „K“ zeigt die Position einer Kamera an. Grüne Zahlen beschreiben den Ort und die Anzahl der Cybermodule, die überall im Raumschiff verteilt waren, und bei „M“ stand eine chirurgische Einheit.



Med/Wiss A

Nachdem ich erwacht war, kontaktierte mich plötzlich Dr. Polito. Ich befolgte ihre Anweisungen und zog mich zurück. Danach durchsuchte ich die Leiche im Nebenraum und entdeckte einen Schraubenschlüssel. Im Startraum zerschlug ich die Bahre, die die Leiter blockierte und kletterte hoch. Per Knopfdruck öffnete ich die nächste Tür und erblickte eine Sicherheitskarte, die ich in den dafür vorgesehenen Schlitz steckte. Die Leiche eines Mannes verbarg eine Voice-Mail, in der ich den Zugangscode für die Tür erfuhr: 45100. Ich tippte ihn ein, kroch durch den Lüftungsschacht und stürzte eine Etage tiefer.

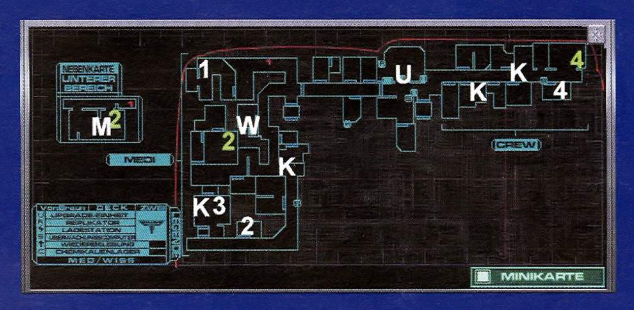
Polito übermittelte mir vier Cybermodule, einer Leiche entnahm ich vier weitere. Außerdem konnte ich in den Räumen ca. 35 Naniten aufstöbern. Ich erstand so die Fähigkeit Hacken 2 und fuhr mit dem Aufzug eine Etage nach oben. Hinter einer Glaswand war hier eine Codekarte aufbewahrt. Um sie zu erhalten, mußte das Glas mit dem Schraubenschlüssel entfernt werden. Bei Pos. 1 gab es einige sehr schwer zu erreichende Extras. Ich schloß nun die Tür am Gangende auf, durchsuchte die nächsten Räume und hackte mich in den Sicherheitscomputer bei Pos. 2 ein, um die Kameras und die automatischen Kanonen zumindest vorübergehend auszuschalten. Bei Pos. 3 entdeckte ich eine erste Schußwaffe, die allerdings nur mit derart wenig Munition versehen war, daß es sie äußerst sparsam einzusetzen galt (nur gegen Kameras, fest installierte Kanonen und Affen). Ich lief zu Pos. 4, schnappte mir die Batterie und begab mich dann über Rot 3 zur Pos. 5, wo ich die Kanonen zerschlug (der letzte Treffer mußte ich mit der Pistole erzielen, da die Kanone dann explodierte). Außerdem konnte hier die Batterie aufgeladen werden.

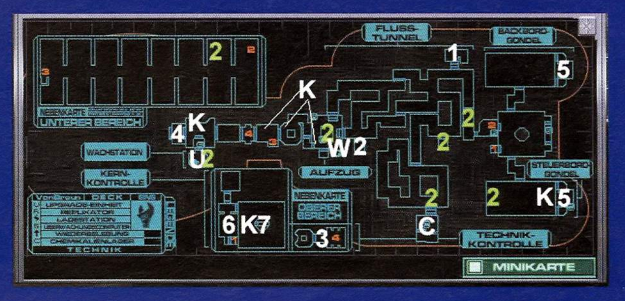
Ich mußte noch die restlichen beiden Kameras ausschalten, steckte bei Pos. 6 eine Menge Naniten ein und kehrte, nachdem ich alle Räume durchsucht hatte, zu Punkt 4 zurück, um dort die Batterie einzusetzen. Polito schickte mir weitere Cybermodule, worauf ich zur Upgrade-Station zurücklief, um sie einzusetzen. Erst danach benutzte ich Schleuse 4.

Cybermodule:
vorhanden:
18 (12 von Polito; 6 gefunden)
verwendet für:
Hacken 2 (5 Module)
Wendigkeit 2 (3)
Wartung 1 (10)

Med/Wiss B

Ich erkundete zuerst den nordöstlichen Teil der Karte und entdeckte bei Pos. 1 einen tragbaren Aktivierungsschlüssel für chirurgische Einheiten. Ich tastete mich vorsichtig nach Süden vor. Auf dem Weg zu Raum 2 mußte eine Kamera deaktiviert werden. In letzterem lag eine erste Rüstung; mit diesem Schutz ausgestattet, betrat ich Raum 3 (wegen einem Geschütz war Vorsicht geboten!). Dort entdeckte ich neben einer Kamera die Zugangskarte zum Crewbereich, der östlich vom Aufzug begann. Ich durchsuchte die Räume der Crewmitglieder und verbesserte meine Wartungsfähigkeit beim Upgrade-Terminal. Bei einer besonderen Einrichtung konnte ich die Fähigkeit „Scharfschütze" erlernen. Watts Kabine war bei Pos.ition 4. Den Code für die Tür zum Technikdeck konnte ich hier leider nicht erfahren, erhielt aber eine Zugangskarte zum Forschungszentrum im Bereich A. Ich erkundete sämtliche Räume und aktivierte Schleuse 5.

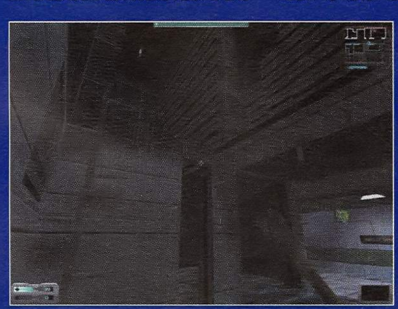




Cybermodule:
vorhanden:
18 (10 von Polito; 8 gefunden)
verwendet für:
Forschung 1 (10)
Wartung 2 (5)

Med/Wiss A

Ich öffnete die Tür 7, zerschoß dort die Kamera und steckte eine Schrotflinte bei Pos. 8 ein. Bei Punkt 9 lag der sterbende Watts, der zwei Tonträger bei sich trug, denen ich entnehmen konnte, daß der Zugangscode zu Raum 10 12451 lautete. Mit dieser Information ausgestattet, machte ich mich auf den Weg. Etwa beim Aufzug stieß ich auf den ersten Wartungsroboter, den ich mit meiner Pistole, die ich vorher mit panzerbrechender Munition geladen hatte, erledigte. In Raum 10 erhielt ich weitere Cybermodule, die ich beim Upgrade-Terminal anlegte. Danach stieg ich die Leiter zum technischen Deck hinab.


Zu Med/Wiss B: An dieser Stelle gibt es vier Module zu holen

Cybermodule:
vorhanden:
13 (10 von Polito; 3 übrig)
verwendet für:
Stärke 3 (8)

Technik A

Südlich von Pos. 1 befand sich die Tür zum Reaktorraum; die sich jedoch leider nicht öffnen ließ. Also durchsuchte ich alle Gänge nach nützlichen Gegenständen und stieß so auf sechs Upgrade-Einheiten. Einige Gänge waren strahlungsverseucht. Da ich sie jedoch oftmals nicht umgehen konnte, mußten sie schnell passiert werden, um schwere Verletzungen zu vermeiden. Raum 2 wurde mit dem Code 59004 geöffnet. Ich entdeckte einen Raumanzug (ich behielt auch die leichte Rüstung, da der Raumanzug zwar fast perfekten Schutz vor Gift und Strahlung, aber keine Sicherheit vor Verletzungen gewährte) und einige Vorräte. Im westlichen Raum mußte ein Protokollroboter und eine Kamera vernichtet werden. →

SPIELREGELN

Damit Ihr in Zukunft schnell und vor allem sicher zu Eurem Geld kommt, hier unsere Spielregeln für Eure PP-Tips-Seiten:
Jeder veröffentlichte Tip wird mit einer Prämie belohnt. Für einfache Cheats gibt's 40 Mark, für die Power-Prämien machen wir bis zu 777 Mark locker. Zwischen diesen Marken ist alles drin. Der Betrag hängt von Umfang, Aktualität und Gehalt Eurer Arbeit ab. Sollten mehrere gleichwertige Lösungen zum gleichen Spiel eintrudeln, entscheidet das Datum des Poststempels. Bitte gebt bei allen Einsendungen Bankverbindung (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl, Halter des Kontos) an, damit Ihr Euer Geld ohne Umwege bekommt. Wer sichergehen will, teilt uns zusätzlich seine Telefonnummer mit. Sollten wir Fragen haben, rufen wir Euch einfach an. Es gibt immer wieder Schlaumeier, die aus älteren Ausgaben, Konkurrenzblättern und professionellen Lösungshilfen abschreiben. Macht Euch nicht die Mühe und erspart uns und Euch damit unnötigen Ärger, denn „Fälschungen" landen im Papierkorb! Bitte auch keine Tips per Fax schicken! Faxe sind oft unleserlich und wandern dann ebenso in den Abfalleimer.
Verschönert Ihr Eure Lösungen mit Zeichnungen, dann benutzt bitte weißes Papier ohne Linien oder Karos und nehmt einen schwarzen Stift. Noch lieber sind uns natürlich mit Malprogrammen angefertigte und ausgedruckte Karten und Level-Übersichten. Sollte irgendwo auf Eurer Festplatte ein Schreibprogramm schlummern, schickt uns die Texte auf Diskette. Ob Word, Winword, Works oder Mikado ist egal, wir können fast jedes Format konvertieren. Schickt Eure Meisterwerke an:

Future Verlag GmbH
Redaktion POWER PLAY
Stichwort: Tips & Tricks
Rosenheimer Str. 145 H
81671 München

Also frisch ans Werk – ob Ihr Euren Weg zum Ziel in einem persönlichen Erlebnisbericht nachvollzieht, Euren „Leidensgenossen" Schritt-für-Schritt-Anleitungen gebt oder ihnen sonstwie weiterhelft –
wir freuen uns auf Eure Einsendungen!
Solltet Ihr technische oder allgemeine Hardwareprobleme haben, könnt Ihr Euch sieben (!) Tage die Woche an unsere neue **Hardware-Hotline** wenden. Sie ist zwar nun gebührenpflichtig, aber dafür stehen Euch insgesamt 40 Servicetechniker jeden Tag zwischen **8 und 24 Uhr** zur Verfügung. Die Telefonnummer:

(0190) 88 24 19 11(3,63 DM/Min.)

Wer technische Probleme wegen eines Spiels oder Spielehardware hat, wählt die Rufnummer:

(0190) 873 268 13 (3,63 DM/Min.)

Die Wiederbelebungszelle wurde aktiviert, und ich hackte mich in das Sicherheitsterminal ein, um die Kameras und Lasertürme zu deaktivieren. Ich kämpfte mich zum Antigravschacht bei Rot 4 durch und tauschte meine Upgrade-Einheiten ein. Danach gelangte ich durch die Schleuse in den nächsten Bereich.

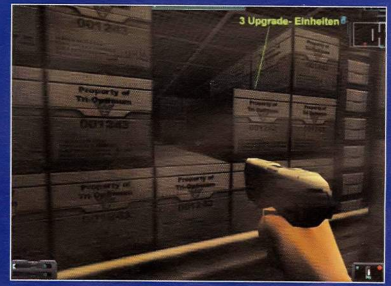
Cybermodule:
vorhanden:
15 (10 gefunden; 5 übrig)
verwendet für:
Standard 2 (6)
Hacken 3 (8)

Technik B

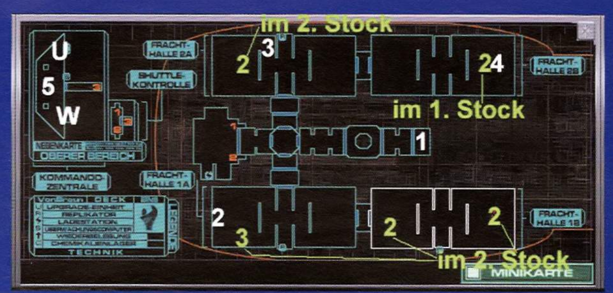
Als ich nach Westen marschierte, erlebte ich plötzlich eine seltsame Vision: Ich befand mich in einem riesigen Organismus, wo zahllose Stimmen auf mich einredeten. Wieder in die Wirklichkeit zurückgekehrt, lief ich zur Frachthalle 1a. Bei Pos. 2 lag eine Leiche, welche die Zugangskarte zu den Lagern 2 bei sich führte. Ich durchsuchte nun die Hallen 1a und 1b und entdeckte außer einigen Servorobotern, Hybriden und bei einem Wartungsroboter sogar stolze 7 Upgrade-Einheiten. Ich kletterte auch auf den Kisten herum, denn in einigen versteckten Nischen waren mehrere Schuß Munition versteckt.
Ich schloß die Tür zu den Lagerräumen 2 auf (links befand sich ein Geschütz). Bei Punkt 3 lag Hackersoftware, und bei Pos. 4 fand ich die sterblichen Überreste von Sanger, welche glücklicherweise den Code zur Technikkontrolle auf Band gesprochen hatte. Auch diese Hallen nahm ich unter die Lupe (gut, daß ich nicht die Knöpfe zum Aktivieren der beiden kaputten Aufzugschächte gedrückt habe, da diese Aktion Wartungsroboter herbeigerufen hätte!). Ich eilte nun zur Shuttlekontrolle. Im östlichsten Raum der Hauptkarte stand ein Geschützturm, dessen Explosion die in der Nähe stehenden Kisten in einer Kettenreaktion vernichtete. Hier mußte ich unbedingt Abstand halten. Bei der Upgrade-Station kaufte ich Wartung 3 ein.

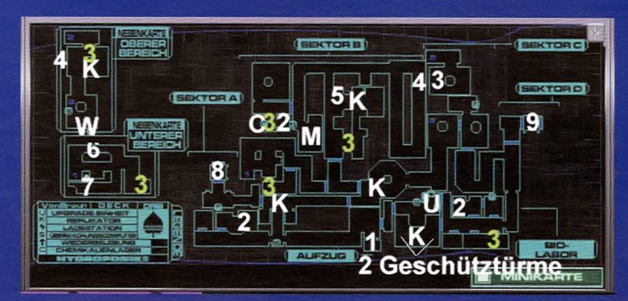
Cybermodule:
vorhanden:
12 (11 gefunden; 1 übrig)
verwendet für:
Wartung 3 (8)


Zu Technik B: Ob dies wohl die Folgen billiger Cybermodule sind?



Zu Technik B: Zwei weitere Module liegen hier verborgen.





Technik A

Mit dem neuen Code (15061) konnte die Tür bei Punkt 3 entriegelt werden. Leider hatte XERXES den Computer gesperrt – Polito beauftragte mich, die Steuerkarte 45m/dEX aus dem Chemielabor (C) zu holen. Die Tür öffnete sich nach der Eingabe des Codes 34670. Ich nahm die Karte an mich und besorgte mir zugleich die benötigten Chemikalien zur Erforschung der bisher gefundenen Körperteile der Mutanten.

Technik B, A

Bei Pos. 5 wurde die Karte eingesetzt. Polito schickte mich zum Maschinenraum in Bereich A (Pos. 3) zurück, wo ich den Computer aktivierte. Ich habe die bis jetzt von Polito zugeschickten Cybermodule so eingesetzt:

Cybermodule:
vorhanden:
34 (30 von Polito; 4 übrig)
verwendet für:
Standard 3 (8)
Energie 1 (12)
Reparatur 1 (10)



Polito forderte mich nun auf, die Steuer- und Backbordgondeln zu aktivieren. Da ich endlich den Reaktorraum im Westen betreten konnte und mich nur wenige Mutanten daran zu hindern suchten, gelang mir das recht schnell. Ich betrat Aufzug Rot 1 und setzte den Computer bei Pos.6 in Betrieb. Mit Aufzug Rot 2 fuhr ich ins Untergeschoß des Technik-Decks. Hier gab es zwei weitere Module zu entdecken, des weiteren auch eine neue Form von Gegnern – die Midwifes (diese Gegner habe ich – wann immer möglich – erst angelockt und dann mit einer Nahkampfwaffe erschlagen, um Munition zu sparen). Ich betrat den Aufzug bei der Wiederbelebungszelle und fuhr zu Deck 3, da die Passage zu Deck 4 blockiert war.

Cybermodule:
vorhanden:
18 (10 von Polito;
4 gefunden;
4 übrig)
verwendet für:
Hacken 2 (5 Module)
Energie 2 (6)
Energie 3 (8)

Hydroponik B/C

Bei Punkt 2 (Westen) entdeckte ich ein erstes Glas Toxin. Polito trug mir auf, es zu erforschen. Die benötigten Chemikalien (2x Sb, 1x V) waren im Labor von Deck 1 vorrätig (Auch in Deck 3 fand ich später ein Chemielabor, in dem diese Stoffe vorhanden sind. Um das Toxin in die Klimaanlagen (Pos. 3, 7) schütten zu können, mußte es jedoch vorher erforscht werden). Die beiden Geschütztürme im Raum mit den Upgrade-Terminals machten mir schwer zu schaffen. Ich durchquerte den Raum und schoß die Kamera und die Türme von der südöstlichen Tür aus ab. Danach holte ich mir bei der Upgrade-Station das Talent „Pharmafreundlich". Um an die beiden Toxinbehälter im östlichen Raum 2 zu gelangen, mußte ich die Fensterscheibe im Nebenraum einschlagen und hindurchspringen. Ich stieg nun bei Blau 3 die Leiter hoch. Neben einer Wiederbelebungsstation entdeckte ich bei Pos. 4 einen Durchgang. Da im nächsten Raum eine Glasplatte brüchig war, stürzte ich zu Boden. Ich kämpfte mich durch die Eier und Mutanten. Unterwegs entdeckte ich eine Energiewaffe, die ich an mich nahm. Bei Punkt 5 steckte ich eine Codekarte ein, und im Chemielabor konnte ich das Toxin-A in aller Ruhe erforschen. Im dortigen Abfalleimer fand ich drei Cybermodule, und in einem Nebenraum lagerte der vierte Toxinbehälter. Bei der chirurgischen Bank konnte ich meine inzwischen doch sehr angeschlagene Gesundheit wiederherstellen. Über Blau 1 gelangte ich zur Kühlkammer. Auch hier lagen zahlreiche Eier, die ich zerschießen mußte. Einer Leiche bei Pos. 6 entnahm ich eine weitere Codekarte und steckte den ersten Toxinbehälter in die Klimaanlage bei Punkt 7. Danach kehrte ich zu Blau 3 zurück und gelangte über Blau 2 zur 2. Klimaanlage (Pos. 3), die ich ebenfalls mit einem Giftbehälter fütterte. Nachdem ich folgende Werte gesteigert hatte, lief ich zur Schleuse A (Pos. 8).

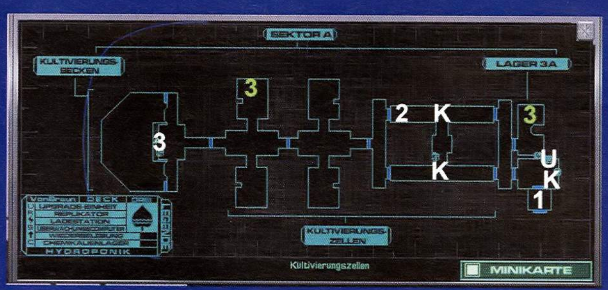
Cybermodule:
vorhanden:
58 (36 von Polito; 18 gefunden;
4 übrig)
verwendet für:
Energie 4 (15)
Wendigkeit 3 (8)
Cyberwert 4 (15)
Wartung 4 (12)

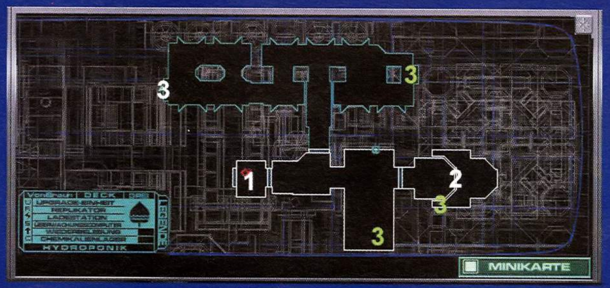


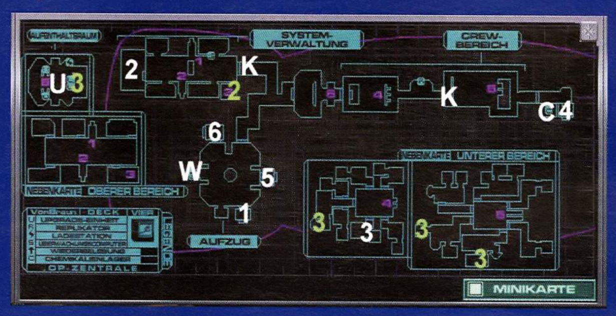

Genau hier kommt das Gift rein

Hydroponik A

Nachdem ich im ersten Raum alle Eier vernichtet hatte, stieß ich nach Westen vor. In dem Zimmern erschoß ich mit den beiden Kameras ich zwei Wartungsroboter mit meiner Energiewaffe (zwei Schüsse mit je 20 Energieverbrauch und ein normaler Schuß pro Roboter). Die Leiche bei Punkt 2 hatte →







nützliche Software sowie eine weitere Codekarte bei sich. Nun durchsuchte ich die restlichen Räume vor dem gründlich (vergeßt auf keinen Fall den ersten Stock der jeweiligen Räume, denn auch hier sind Gegenstände verborgen). Schließlich steckte ich bei Pos. 3 einen Toxinbehälter in die Klimaanlage und verließ dann diese Ebene.

Cybermodule:
vorhanden:
28 (14 von Polito; 6 gefunden; 8 übrig)
verwendet für:
Hacken 4 (12)
Ausdauer 4 (15)

Im Bereich Hydroponiks B/C suchte ich die Schleuse D (Pos. 9) auf und betrat den letzten Teilbereich des Decks.

Hydroponik D

Im westlichen Teil dieses Sektors (Pos. 2) lag eine Energierüstung, die allerdings – wie der Name schon sagt – Energie verbraucht. Ich ließ sie zunächst hier liegen (erst als ich später zur Rickenbacker hinüberwechselte, nahm ich die Rüstung mit), da ich in ungünstigen Situationen bestimmt kein Energieterminal gefunden hätte, wenn die Energie der Rüstung aufgebraucht gewesen wäre. Im selben Raum zerschlug ich die südöstliche Glasscheibe und hüpfte auf den Vorsprung. Dann kletterte ich die Leiter im nordwestlichen Bereich des Raumes hoch, sprang anschließend auf das in der Luft verlaufende Rohr und tastete mich letztendlich bis zu einer Nische vor, in der ich dann jede Menge nützlicher Gegenstände fand. Ich sprang nun durch das zerschlagene Fenster wieder in Raum 2 zurück und kämpfte mich zur letzten Klimaanlage (Pos. 3) durch. Nachdem nun auch diese Anlage endlich manipuliert war, verließ ich schließlich die Ebene und steigerte jetzt im Bereich B/C meine Fähigkeiten.

Cybermodule:
vorhanden:
58 (14 von Polito; 9 gefunden; 1 übrig)
verwendet für:
Standard 4 (15)

OP-Zentrale A, B

Endlich war der Weg zu Deck 4 frei. Doch das Deck befand sich im Alarmzustand, und es war nicht möglich, die Türen zu öffnen – bis auf Schleuse 4-1 (Pos. 1). In dem Raum, den ich betrat, sah ich Dr. Polito tot. Die Überraschung: Mein Auftraggeber war seit jeher SHODAN, die sich jetzt zu erkennen gab und mir klarmachte, daß ich ihre Aufträge zu erfüllen hätte – und zwar ohne Widerrede.
Etwas benommen kehrte ich in den Bereich Zentrale B zurück und stieß nach Norden vor. Bei Punkt 2 schließlich wartete ein roter Cyborg-Killer auf mich. Ich erschoß ihn und steckte die Karte ein, die er bei sich trug. Nun mußten die Mannschaftsquartiere erkundet werden. Der Antigravlift Lila 6 brachte mich zu einer umfangreichen Upgradestation, während Lila 4 und Lila 5 zu den Privaträumen der Mannschaft führten. Diese wurden sehr sorgfältig durchsucht, da hier die Gegnerdichte nicht sehr groß war und es sowohl Upgrademodule als auch das eine oder andere Päckchen Munition zu entdecken gab. Bei Punkt 3 lagerte zu allem Überfluß eine mittelschwere Rüstung, die ich nur dank meines Kraftverstärkerimplantats anlegen konnte. Kurz vor dem Ausgang die-


Hydroponic D: Der Weg zu dieser Nische lohnt sich...


OP-Zentrale A, B: Wiedersehen macht Freude!



OP-Zentrale C: Die Module hier übersieht man leicht

ser Ebene (Pos. 4) lag das Chemielabor. Ich betrat das Schott.

Cybermodule:
vorhanden:
33 (10 von SHODAN; 14 gefunden; 9 übrig)
verwendet für:
Reparatur 2 (5)
Reparatur 3 (8)
Forschung 2 (5)
Forschung 3 (8)

OP-Zentrale C

Im Osten befanden sich Büros. Nachdem ich die Gegend gesichert hatte, steckte ich die erste Karte in den Sim-Computer bei Punkt 2. In Raum 3 fand ich einen Kristallsplitter, den ich leider noch nicht erforschen konnte, da ich die Forschungsfähigkeit 4 noch nicht erreicht hatte (hätte ich ein Lab Assistant Implantat zusammen mit Forschung 3 besessen, hätte ich den Splitter dennoch erforschen können). Außerdem würde ich, wenn ich ihn benutzen wollte, die Fähigkeit Alien 1 benötigen.
Ich erkundete nun den südlichen Teil dieses Abschnitts. Leider gab es in den WCs, der Kantine und dem Kühlraum nur sehr wenig zu holen, lediglich in der Küche waren 3 Cybermodule zu finden.
Um der radioaktiven Zone zu entgehen, benutzte ich die Umgehungsroute Lila 2 zu Lila 1. Danach besuchte ich den zweiten Cyborg-Killer in seiner Lagerhalle (Pos. 4). Ich rannte bis zu Punkt 4, um nicht von den herabstürzenden Kisten erwischt zu werden, und erschoß den Roboter aus nächster Nähe. Danach steckte lich seinen Chip ein und entdeckte außerdem ein EMP-Gewehr, das ich zwar mitnahm, mit dem ich aber vorläufig noch nichts anfangen konnte. Ich kaufte nach getaner Arbeit beim Upgrade-Terminal ausgiebig ein und verließ dann diese Ebene bei Punkt 5.

Cybermodule:
vorhanden:
45 (25 von SHODAN; 13 gefunden; 7 übrig)
verwendet für:
Forschung 4 (12)
Alienwaffen 1 (12)
Stärke 4 (15)

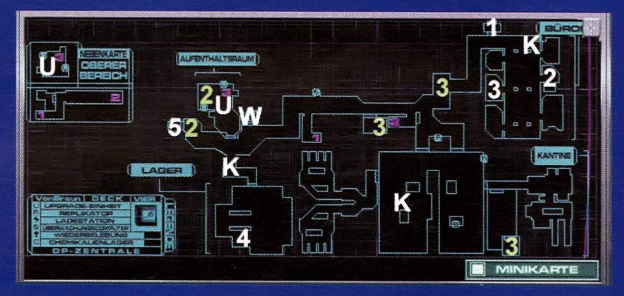
OP-Zentrale D

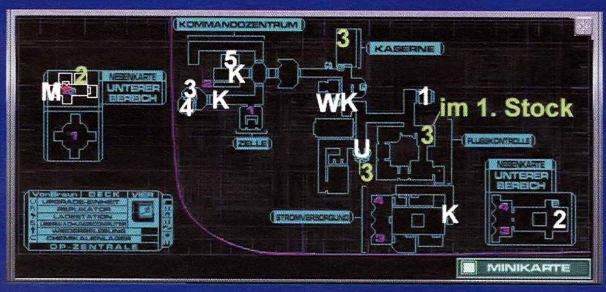
In dieser Ebene waren eine ganze Reihe von Laserkanonen aufgestellt worden, daher mußte ich mich besonders in acht nehmen (oder in ein Sicherheitsterminal einhacken). Im Süden stieg ich bei Lila 3 hinab und lief auf Computer 2 zu. Doch gerade in dem Moment, in dem ich den Stimulationschip in den Computer einbauen wollte, tauchten aus kleinen Nebenräumen vier Spinnen auf. Ich rannte zur Leiter zurück und erschoß sie aus sicherer Höhe. Danach legte ich den Chip ein und lief zur Upgradestation. Von dort aus tastete ich mich vorsichtig zur Kreuzung im Westen vor (Geschütztürme!), wo ich den letzten Cyborg-Killer antraf. Dieser floh nach Raum 3. Bevor man den Raum betreten konnte, mußte einer ekligen Spinne der Garaus gemacht werden. Der Attentäter wurde getötet, und in den Computer im Nebenraum 4 wurde der Chip eingespeist. Ich erforschte auch noch den Rest der Karte: Bei Lila 1 gab es 3 Zellen; eine davon konnte ich betreten. Doch als ich den Leichnam des Gefangenen untersucht habe, versperrte ein Energiefeld den Ausgang. Ich mußte das Gitter in der Decke und danach den Sicherungskasten im Schacht zerschlagen, um das Feld zu deaktivieren. Über Schott 1 gelangte ich wieder in die Eingangshalle. Von dort aus konnte ich den Aufzug erreichen.

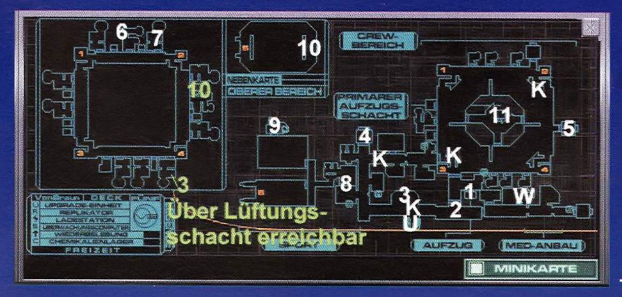
Cybermodule:
vorhanden:
67 (50 von SHODAN; 11 gefunden; 6 übrig)
verwendet für:
Energie 5 (36)
Ändern 1 (10)
Ändern 2 (5)
Ändern 3 (8)

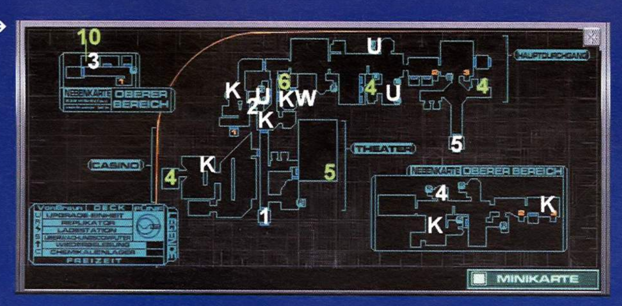
Freizeit A

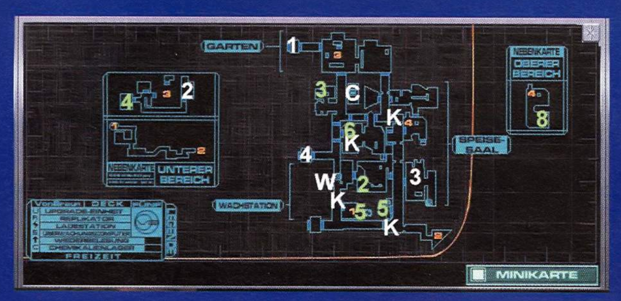
Nachdem ich bei Punkt 1 einen Überlebenden gesehen hatte, ihm aber dennoch nicht helfen konnte, lief ich nach Süden und entdeckte bei Pos. 2 eine leere Batterie. Im Osten gab es eine Wiederbelebungszelle und medi-











zinische Einrichtungen, bei 3 erblickte ich, nachdem ich das Kunstterminal zweimal angeklickt hatte, die ersten zwei Zahlen für den Sendercode. Ich untersuchte die restlichen Räume und verließ schließlich die Ebene bei Punkt 4.

Freizeit C

Im Kino und im Kasino konnte ich Cybermodule finden, und bei Pos. 2 wurde die leere Batterie aufgeladen. Ich betrat nun das Bordell im Nordwesten, stieg die Treppen bei Rot 1 hinauf und kaufte mir beim Replikator eine Karte für Nikki (Raum 3). Es lohnte sich: Denn in ihrem Raum lagen immerhin 10 Cybermodule und stolze 503 Naniten! Unterwegs zur Upgradestation lauerten mir dann viele Sicherheitsroboter auf, die ich mit meiner auf konzentrierte Energieabgabe eingestellten Energiewaffe aus dem Weg räumte. Bei Rot 3 fuhr ich in einem Antigravschacht in den ersten Stock und konnte bei Punkt 4 schließlich die dritte Codeziffer sichtbar machen. Bei Position 5 gelangte ich dann endlich in den Garten.

Freizeit B

Bei Rot 3 konnte ich die unterirdischen Anlagen des Gartens erreichen. Im westlichen Raum (Pos. 2) lag die Codekarte zum Wohnbereich der Besatzung, der gegenüberliegende Raum ließ sich nur mit guten Hackfähigkeiten (die ich glücklicherweise besaß) öffnen. Ich nahm mir nun viel Zeit, um die restlichen Räume dieses Sektors unter die Lupe zu nehmen, da es hier noch eine ganze Reihe von Cybermodulen zu entdecken gab. Die vierte Ziffer des Codes fand ich bei Punkt 3 (Raum Rot 1 konnte auch über Rot 2 erreicht werden. Die Folgen des Sturzes bei Rot 2 hätte ich mit dem Medipack, das dort herumlag, kompensieren können). Über Schott 4 kehrte ich zum Bereich A zurück.

Cybermodule:
vorhanden:
94 (20 von SHODAN; 66 gefunden; 8 übrig)
verwendet für:
Stärke 5 (30)
Energie 6 (50)

Freizeit A

Ich klapperte sowohl im Erdgeschoß als auch im ersten Stock alle betretbaren Unterkünfte der Mannschaft ab. Während es im Erdgeschoß lediglich das eine oder andere Päckchen Munition zu holen gab, stieß ich im Obergeschoß auf drei wichtige Räume: Bei Punkt 6 lag der Schlüssel zum Sportbereich, bei Punkt 7 erfuhr ich die letzte Codeziffer, und in einem Raum im Osten (Zugangscode: 11111) fand ich 10 Upgrade-Einheiten, eine schwere Kampfpanzerung und die zweite Alienwaffe. Wieder im Erdgeschoß, lief ich zum Sportbereich im Osten und öffnete Tür 8 mit der Karte. In der Sporthalle kam mir zum ersten Mal ein vollkommen mutiertes Wesen entgegen, gegen das ich die Splittermunition meiner Schrotflinte einsetzte. Ein Lüftungsschacht führte direkt zum Schwimmbad. Bei Pos. 9 setzte ich die Batterie ein, um den Strom wieder zu aktivieren. Danach fuhr ich bei Rot 6 in das Obergeschoß der Turnhalle und tippte beim Sender (10) den Code 14106 ein. SHODAN eliminierte nun XERXES und trug mir auf, ins Kommando-Deck zu fahren. Das hatte ich jedoch vorerst noch nicht vor, vielmehr wollte ich erst meine noch ausstehenden Forschungen abschließen und mußte, um die benötigten Chemikalien zu finden, die Lager diverser Decks aufsuchen. Außerdem konnten beim Replikator von Deck 2 (im XERXES-Raum bei Punkt 3) die Vorräte an Serumspritzen und Wartungswerkzeugen aufgefrischt werden.
Nachdem ich alle Vorbereitungen abgeschlossen hatte, fuhr ich bei Pos. 11 zum Kommando-Deck.


Freizeit A: Hinter dem Durchgang kommt die Batterie zum Einsatz

Cybermodule:
vorhanden:
67 (40 von SHODAN; 13 gefunden; 14 übrig)
verwendet für:
Standard 5 (36)

Kommando A

Kaum hatte ich den Aufzug verlassen, stürzte sich auch schon ein Cyborg-Killer auf mich. SHODAN erklärte mir, daß sie die Von Braun sprengen wollte, dafür aber wieder einmal meine Hilfe benötigen würde. Ich sammelte 10 Cybermodule ein, erschoß einige Spinnen und fuhr mit der Bahn zur östlichen Station (Bei der Mittelstation mußte ich zwei Geschütztürme ausschalten) und verließ diese Ebene bei Punkt 2.

Kommando B

Durch ein Energiefeld konnte ich Rebecca und Tommy beobachten, die gerade zu den Rettungskapseln unterwegs waren und von einem gutgelaunten Mutanten verfolgt wurden. Als die Energiebarriere endlich verschwand, rannte ich hinter den Beiden her (ich vergaß dabei trotzdem nicht, die fünf Cybermodule im ersten Raum mitzunehmen). Ich betätigte Aufzug Orange 2 und eilte zu Pos. 2 (Vorsicht war bei der Schleuse kurz vor dem Upgrade-Terminal geboten – hier befand sich ein Abgrund). Rebecca und Tommy waren leider nicht mehr einzuholen, aber immerhin lag bei Pos. 2 eine Codekarte für die Brücke. Nachdem

ich sämtliche Gänge und Räume dieses Sektors durchsucht hatte, fuhr ich bei Orange 4 aufwärts. Bei Punkt 4 entdeckte ich den Code für 3 (83273 – An dieser Stelle tat ich gut daran, die Nachricht aufnehmen, da mir sonst 20 Cybermodule entgangen wären!), wo ich eine weitere Codekarte fand. Ich untersuchte die Mannschaftsquartiere, eilte zum Eingangsbereich bei Pos. 5 zurück und benutzte den Aufzug Orange 1, der mich zur Brücke brachte. Hier trieben ein paar Gegner ihr Unwesen, außerdem sichtete ich einige Geschütze – ich mußte mich dementsprechend langsam vorantasten. Dann fuhr ich bei Orange 7 ein weiteres Stockwerk aufwärts, zerstörte einen Geschützturm und zerschlug das Sicherheitsglas bei Pos. 6, um einen weiteren Schlüssel in Besitz nehmen zu können.

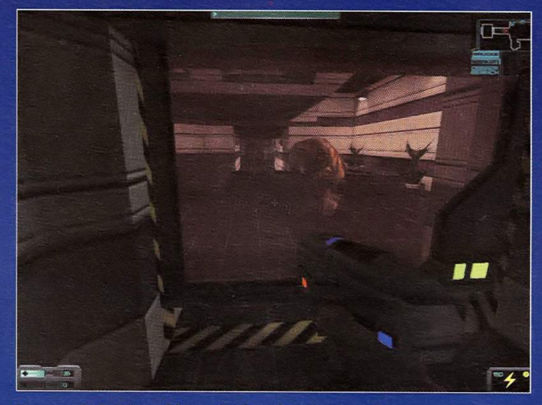
Cybermodule:
vorhanden:
132 (60 von SHODAN;
41 gefunden;
31 übrig)
verwendet für:
Standard 6 (50)
Hacken 5 (20)
Hacken 6 (50)

OP-Zentrale D

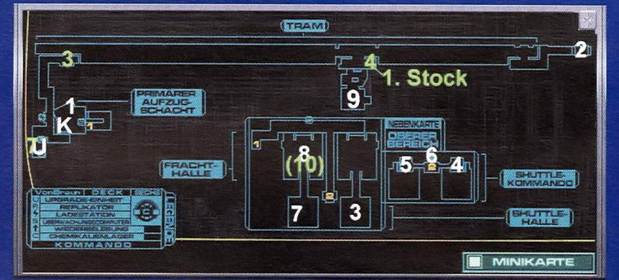
Nun hatte ich ein Problem: Zwar besaß ich jetzt eine neue Schlüsselkarte, hatte aber keinen Hinweis darauf, in welches Schloß sie paßte. Nach längerer Überlegung fiel mir ein, daß es im Operationsdeck D eine verschlossene Tür bei Position 5 gegeben hatte. Ich öffnete sie mit meiner Keycard und aktivierte den Computer im Inneren des Raumes. Diesmal erklärte mir SHODAN glücklicherweise, was nun zu tun war, und so mußte ich nicht weiterhin meine Gehirnzellen strapazieren.

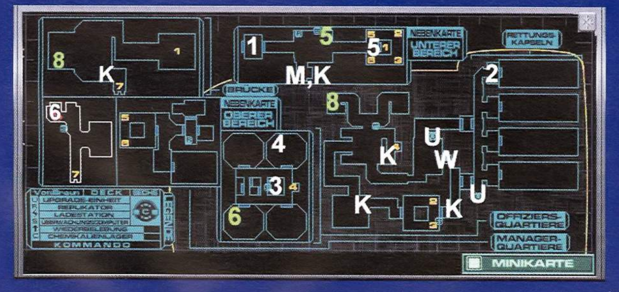
Technik A

Danach fuhr ich zum Maschinendeck, gelangte mit Aufzug Rot 1 zur Kernkontrolle und gab bei Punkt 7 den Code 94834 ein. Die Tür öffnete sich und ich konnte den Kontrollcomputer aktivieren. SHODAN berichtete mir nun katastrophale Neuigkeiten: Die Vielen planten ganz offenbar eine Invasion der Erde mit den Shuttles im Kommando-Deck. SHODAN befahl mir deshalb, diese zu zerstören.



Kommando B: Wie wohl jene fünf Module bei den Pflanzen in der Ecke gelandet sind?





Kommando A

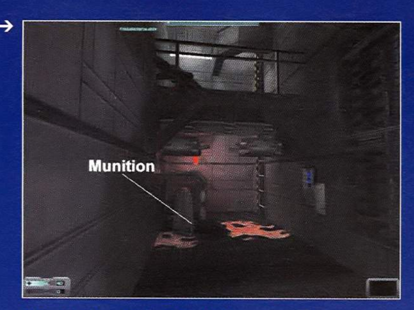
Ich eilte zur Ebene Kommando A zurück. Diesmal war der Weg zu Orange 1 frei. Das erste Schott war blockiert, aber das zweite konnte passiert werden. Im nächsten Raum mußten drei gefährliche Geschütztürme ausgeschaltet werden, um zur Pos. 3 vordringen zu können. Ich kletterte hier die Leiter hoch, schaltete bei Punkt 4 den Schutzschirmgenerator aus und schlug mit meinem Kristallsplitter das Shuttle zu Schrott. Dann durchquerte ich Frachthalle 2 ein weiteres Mal und fuhr den Antigravschacht Orange 2 hoch. Ich wollte bei Pos. 5 den Computer ausschalten, doch ein Midwife-Roboter hatte das undurchführbar gemacht, indem sie den Computer zerstört hatte. SHODAN forderte mich auf, mich in den Replikator 6 einzuhacken und mir dort einen Resonator zu kaufen. Diesen brachte ich am Schutzschildgenerator an und stürmte die Leiter hinauf, um den Folgen der Explosion zu entgehen. Nach getaner Arbeit stattete ich Delacroix in Frachthalle 1 (Pos. 8) einen Besuch ab, doch auch hier erlebte ich eine böse Überraschung: sie war bereits tot. Ich untersuchte ihren Leichnam und hörte mir ihre Botschaft an. SHODAN nahm mir zur Strafe 10 Cybermodule ab, die ich bei Delacroix´ Leiche gefunden hatte. Da mir SHODAN aufgetragen hatte, zur Rickenbacker überzuwechseln, fuhr ich mit der Bahn zur Pos. 9. Leider hatte Korenchkin hier ein Energiefeld aufgebaut, das das Betreten der Rickenbacker unmöglichte machte. Der Kommandant forderte mich auf, ihn auf der Brücke zu treffen.

Kommando B

Natürlich kam ich Korenchkins Einladung nur zu gerne nach. Doch aus dem Gespräch mit dem Kommandanten sollte nichts werden, da mich auf der Brücke ein wie wild um sich ballerndes Organ erwartete. Ich ignorierte es und fuhr bei Orange 7 ein Stockwerk höher. Hier lag Korenchkins Gehirn, das ich zerschoß. Nun ließ sich der Körper des Kommandanten mit einigen Schüssen Splittermunition aus dem Schnellfeuergewehr beseitigen. Nachdem ich dessen Überreste in einem Chemielabor untersucht und die Energierüstung in Deck 3 abgeholt hatte, wechselte ich im Bereich Kommando A bei Punkt 9 zur Rickenbacker über.

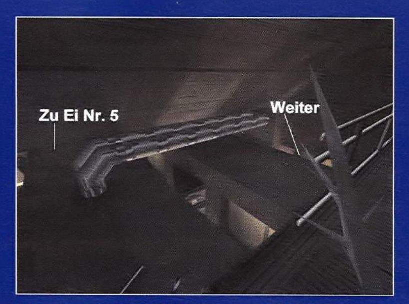
Cybermodule:
vorhanden:
57 (50 von SHODAN; 7 übrig)
verwendet für:
Ändern 4 (12)
Ausdauer 5 (30)

→



Rickenbacher, Deck A: Sucht darunter nach Standardmunition


Rickenbacher, Deck A: Mit gutem Timing solltet Ihr auch diese Geschütze erwischen



Rickenbacher, Deck A: Dies wird erst der fünfte Streich...


Rickenbacher, Deck A: ...doch Nummer 15 folgt sogleich!



Rickenbacher, Deck A: Ihr müßt die Knöpfe wie gezeigt bedienen



Rickenbacher, Deck A: Findet die Upgrades kurz vor dem Lift!

Rickenbacker, Deck A

Da mir von der Rickenbacker kein detailliertes Kartenmaterial zur Verfügung steht und ich so ein untalentierter Zeichner bin, werden sich eventuelle Besucher der Rickenbacker von nun an nur noch nach meinen Beschreibungen richten können.

Ich untersuchte den ersten Raum und fand sogar einige Schuß Munition (auch unter dem Gerät bei der Leiter) sowie einen Cyborg-Killer, der mir auflauerte. Als ich die lange Leiter hinaufkletterte, mußte ich die drei Geschütztürme, die sich ebenfalls im Schacht befanden, im Auge behalten, um sie im geeigneten Moment von unten mit meiner Energiewaffe zu vernichten. Am Ende der Leiter erblickte ich das erste zu zerstörende Ei. Ich zerschlug es mit dem Kristallsplitter und stieg die Leiter nach oben. Dort drückte ich einen Knopf, der eine Barriere entfernte. Die nun auftauchenden Monstren schluckten die Splittermunition meiner MG. Bevor ich den neu zugänglichen Gang betrat, erklomm ich die Leiter zur linken Seite und zerstörte Ei Nummer 2.

Anschließend folgte ich dem neuen Gang und erreichte den kleinen Kontrollraum A, wo ich einen Schalter drückte. Ich konnte sehen, wie sich eine Brücke über den Abgrund bildete, die jedoch nicht für eine Überquerung ausreichte, da in ihrer Mitte noch ein gewaltiges Loch klaffte. Ich kehrte in den vorhergehenden Raum zurück und marschierte über die Rampe abwärts. Ein weiteres Ei wartete hier auf seine Zerstörung. Ich kroch nun in den Lüftungsschacht, hielt mich bei der Gabelung rechts und erreichte einen zweiten Schaltraum, wo wieder ein Knopf gedrückt werden mußte. Eine kleine Leiter führte zu Ei 4.

Der andere Gang der Abzweigung brachte mich zu einer Art Balkon. Von hier aus konnte ich das fünfte Ei erreichen. Ich eilte auf die andere Seite der beiden Rohre, sprang auf die nächste Plattform (siehe Bild) und gelangte schließlich in einen neuen Bereich. Der linke Weg führte zum großen Abgrund. Diesmal reichte die Brücke für eine Überquerung, und ich gelangte in einen kleinen Raum, in dem ich eine Codekarte fand. Danach stieg ich die nächste Leiter hoch. Im rechten Raum lag das nächste Ei, im linken Raum konnte ich per Knopfdruck die mittlere Tür öffnen.

Ich lief nun nach links, dann nach rechts und zerschlug im linken Raum das siebte Ei. Danach ging ich in das Chemikalienlager und erforschte die angrenzenden Räume. In der Leichenhalle (letzter Raum links) hauste ein gräßlicher Mutant, den ich niederstreckte. Danach erledigte ich die beiden Kanonen im Nebenraum und kümmerte mich um die beiden Eier. Mein Weg führte mich als nächstes zur Gondel B. Hier kletterte ich eine Leiter nach unten und erledigte nebenbei das zehnte Ei. Im nächsten Raum entdeckte ich endlich eine Wiederbelebungszelle. Nachdem ich eine lästige Selbstschußanlage vernichtet hatte, konnten zwei weitere Eier im Gondelraum beseitigt werden. Nun mußte ich mich durch enge Gänge bis zum Gravitationsumkehrer durchkämpfen. Dabei fiel Ei 13 meiner Pistole zum Opfer. Der Umkehrer wurde eingeschaltet und ich konnte, indem ich dem Gang folgte, wieder den Ausgangspunkt erreichen.

Wieder im Hauptflur angelangt, folgte ich den Pfeilen zur Kapsel 2. Im ersten Raum beharkten mich drei Geschütztürme. Ich passierte einen medizinischen Sektor, in dem ich meine Gesundheit zu den gewohnt günstigen fünf Naniten wiederherstellen konnte. Im nächsten Raum

fand ich Ei Nr. 14, das dort an einer Wand hing. Um weiterzukommen, mußte ich jetzt einige Leitern hoch- und runterklettern. Etliche Wachroboter versuchten mir das Leben zu erschweren, fielen jedoch meiner Energiewaffe zum Opfer. Schließlich landete ich in einem großen Raum mit einer Vertiefung, wo Ei 15 versteckt war. Im anschließemden Raum befand sich das Raketenlager. In der Mitte des Raumes entdeckte ich vier Knöpfe. Nr. 1, 2 und 4 drückte ich zweimal, Nr. 3 nur einmal. Ich gelangte über die Raketen zur Leiter links vorne. Oben belauerte mich ein Cyborg-Killer. Ich mußte im nächsten Raum einen Geschützturm und eine Selbstschußanlage vernichten, um gefahrlos die große Plattform betreten zu können. Ein Gang führte mich zu einem neuen Raum (unterwegs fand ich fünf Cybermodule). Ich öffnete die Tür und drückte den Knopf, um die Strahlung im Verbindungsgang zum Aufzug zu eliminieren. Bei den beiden Upgrade-Terminals steigerte ich noch einmal kräftig meine Werte, bevor ich den Aufzug betrat...

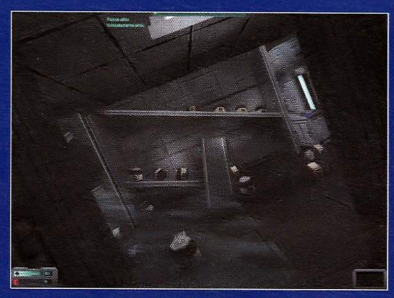
Cybermodule:
vorhanden:
120 (100 von SHODAN;
5 gefunden; 15 übrig)
verwendet für:
Wendigkeit 4 (15)
Wendigkeit 5 (30)
Wendigkeit 6 (50)
Psi 2 (3)
Psi 3 (8)

Rickenbacker, Deck B

Im 2. Deck war die Schwerkraft umgekehrt worden! Ich kämpfte mich an drei Cyborg-Killern vorbei durch die kleine, linksgelegene Kirche und erhielt außer vier Cybermodulen einen Tonträger mit Politos letzten Worten. Ich folgte dem Gang weiter und stieg die Leiter im großen Schacht ganz nach unten, um sechs Cybermodule zu ergattern. Nachdem ich die Selbstschußanlage im nächsten Gang funktionsunfähig gemacht hatte, kletterte ich einen langen Schacht hoch und stieß auf zwei Medizinstationen (Auf dem Weg dorthin fand ich eine neue Rüstung, die ich einsteckte). Daß ich hier auch Diegos Leiche finden mußte, versetzte mir einen Schock. Mit Diego war nun auch der letzte potentielle Gesprächspartner gefallen. Er trug einen Schlüssel zu seiner Kabine bei sich. Dort trieben auch einige Spinnen ihr Unwesen. Der nächste Gang brachte mich bereits zum Aufzugsschacht.



Rickenbacher, Deck B: Diego?...Oh, Gott, er ist tot! Na und, Ihr braucht ja nur seinen Schlüssel.



Der Körper der Vielheit: Wie freut sich da der kleine Forscher in uns!

Rickenbacker, Deck C

SHODAN offenbarte mir hier, daß die Vielen einen riesigen Körper um die beiden Raumschiffe gebaut hatten, und daß eine Sprengung der „Von Braun" vorläufig nicht mehr möglich sein würde. Ich nahm in der Kommandozentrale eine Botschaft von Diego auf, der mich aufforderte, in seine Kabine zu gehen. In ihr fand ich die dritte Alienwaffe, die ich jedoch aufgrund ihrer Ineffektivität nicht mitnahm (Um die Upgrade-Einheiten zu erhalten, mußte ich die Waffe zunächst einmal aufnehmen). Bevor ich die Rettungekapsel betrat, wurden 25 Cybermodule in die Fähigkeit Wartung 5 investiert. In der Kapsel drückte ich den Startknopf.

Cybermodule:
vorhanden:
54 (30 von SHODAN;
10 gefunden; 14 übrig)
verwendet für:
Wartung 5 (25)

Der Körper der Vielheit

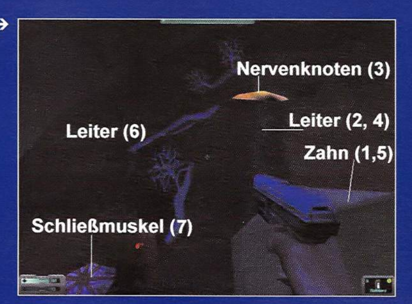
Ich hielt mich zuerst rechts und gelangte zu einem Teil des Raumschiffs, in dem es einen Replikator und 10 Cybermodule zu finden gab. Links gegenüber dieses Bereiches führte ein Gang schräg nach unten in einen kleinen See. Hier lebte ein Psi-Reaver. Sein Gehirn waberte unter der Wasseroberfläche, und eine im Wasser treibende Leiche hatte 10 Cybermodule bei sich. Ich schoß außerdem auf den großen Nervenknoten, der an der Decke prangte. Über den Durchgang auf der anderen Seite des Sees gelangte ich zum Gang zurück. Ich bog links ab. Die erste Abzweigung führte zu einigen Naniten, die zweite zu radioaktiv verseuchtem Wasser, geradeaus ging es zu einem gewaltigen Chemielager und einigen Upgrade-Terminals. Hier →



Der Körper der Vielheit: Jawohl, hier durch geht's weiter!



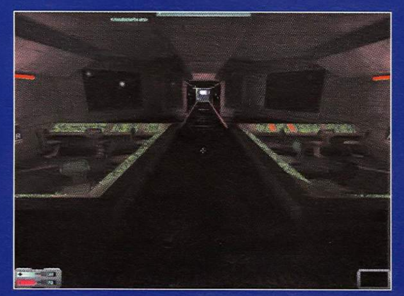
Der Körper der Vielheit: Derart befähigt könnt Ihr Euch in die Höhle der Vielen wagen



Der Körper der Vielfalt: Folgt den Zahlen, und Ihr kommt ans Ziel...



Der Körper der Vielfalt: Aber das da kommt weg!



Wo bin ich: Willkommen in SHODANs Reich...

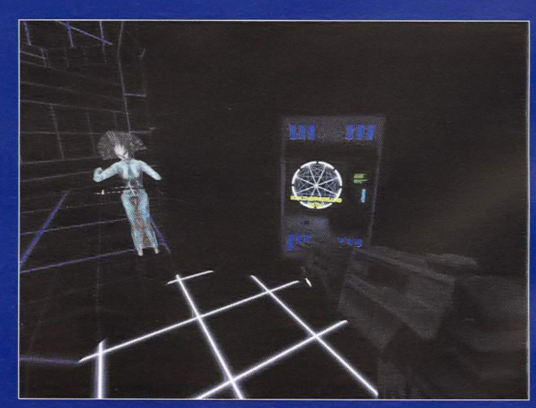


Wo bin ich: Daran erkennt Ihr die Zentrale

wurde die Annelidische Panzerung erforscht. Danach lief ich zum radioaktiv verseuchten Wasser. Widerwillig sprang ich rein. Ich hielt mich immer links und erreichte schließlich eine Art Fluß mit relativ niedrigem Wasserstand. In diesem Raum zerstörte ich einen zweiten Nervenknoten. Außerdem gab es hier weitere 10 Upgrade-Einheiten. Ich schwamm zurück und folgte dem Weg bis zu dem mit Wasser überfluteten Gang. Rechts lag der Schließmuskel, der nun passierbar war. Ich erreichte jetzt einen Raum, in dem zwei Zähne unablässig einen Durchgang zwischen sich öffneten und wieder schlossen. Ich hüpfte auf den ersten Zahn, wechselte zur Knochenleiter und kletterte zum Nervenknoten hinauf, den ich zerschoß. Danach sprang ich von derselben Leiter zum Zahn zurück, wechselte zu einer anderen Leiter über und passierte den Schließmuskel.

Ich gelangte zu einer Abzweigung. Zu beiden Seiten konnte ich Cybermodule und Ausrüstungsteile finden. Der mittlere Gang führte letztendlich zu einem Abgrund. Ich ließ mich hinunterfallen und konnte im Wasser noch 24 Schuß Splittermunition ergattern. Nun schaltete ich das fliegende Gehirn, das den Zugang zum Ufer bewachte, aus und lief den Gang entlang. Auf dem Weg zum Endgegner zerschoß ich noch zwei weitere Gehirne.

Schließlich erreichte ich den Raum des Zentralorgans (Hier ignorierte ich die Gegner. Ich hätte sie nie alle besiegen können, denn sie erneuerten sich regelmäßig). Ich rannte zum Organ und beharkte die drei herumschwirrenden Sterne. Erst als alle drei beseitigt waren, nahm ich mir das Organ selbst vor, das bereits nach drei Schüssen zerplatzte. Jetzt kam der schwierigste Teil des Kampfes: Ich mußte zielgenau in das Loch, das dort, wo sich kurz vorher das Organ befunden hatte, entstanden war (wenn Ihr Euch rückwärts nähert, ist das jedoch leicht zu schaffen), treffen. Die sterbenden Vielen warnten mich während meiner rasanten Talfahrt eindringlich vor der Maschinenmutter.



Wo bin ich: Schon wieder verloren, SHODAN?

Wo bin ich?

Hätte ich nur Delacroix` Warnungen ernster genommen: SHODAN stellte sich nun tatsächlich gegen mich! Sie versprach mir eine Jagd durch ihre Welt, die ich nicht überleben würde. Da ich ihr diesen Gefallen verständlicherweise nicht tun wollte, nutzte ich noch schnell meine letzten Cybermodule und setzte sie für den Cyberwert 5 ein.

Im Eingangsbereich zu SHODANs Welt konnte ich ein zweites Tonband von Delacroix finden. Nachdem ich mir ihre Botschaft angehört hatte, machte ich mich auf den Weg zu SHODANs Hauptquartier. Die Gegnerdichte war hier gering: Lediglich einige virtuelle Cyborg-Killer wollten mich an meinem Vorhaben hindern. Panzerbrechende Munition wirkte Wunder gegen sie. Es war allerdings alles andere als förderlich für meine Gesundheit, mit einem der fliegenden geometrischen Körper in Berührung zu kommen.

Den Eingang zu SHODANs Zentrale erkannte ich an einem Logbuch, das davor schwebte. Im Inneren des Turms mußte ich mich Stufe um Stufe nach unten vortasten, ohne dabei in die Tiefe zu stürzen. Schließlich verließ ich den Schacht durch einen Durchgang. Bevor ich in das große Loch sprang, hörte ich mir Delacroix` letzte Nachricht an... Der Endkampf gegen SHODAN selbst war schnell vorbei: Ich mußte mich in die drei Terminals, die ich in den Ecken des Raumes fand, einhacken, um SHODANs Schutzschild zu deaktivieren. Dadurch wurde der Kopf in der Mitte des Raumes verwundbar. Einige Schüsse auf ihn beendeten den Spuk. In dem Glauben, SHODAN endgültig besiegt zu haben, flog ich die „Von Braun" zur Erde zurück... ■

EARTH 2150

Allgemeine Tips:

• Baut Euer Lager kompakt aneinander, damit Ihr es besser verteidigen könnt. Sichert es auch mit Mauern ab.
• Installiert den Patch, damit Eure Lufteinheiten sich nicht mehr gegenseitig behindern.
• Wenn Ihr in Zeitverzug kommt, spielt das nächste Level auf „leicht“, damit Ihr schneller werdet.
• Verwerft immer die veralteten Konstruktionen, damit Ihr nicht so lange nach den richtigen Einheiten suchen müßt.
• Verhaltet Euch beim Sammeln der Rohstoffe friedlich und verteidigt Euch nur, um die Ausgaben so gering wie möglich zu halten.
• Sammelt in zu schweren Missionen nur Geld und verschickt es sofort, dann könnt Ihr jederzeit verschwinden.
• Baufahrzeuge halten viel aus, also baut ruhig mal mitten im gegnerischen Gebiet eine Verteidigungsmauer.
• Erforscht die neuen Chassis immer zuerst.
• Minenleger sind während des gesamten Spiels nicht zu gebrauchen.
• Das Hauptlager braucht Ihr nicht ausbauen oder verteidigen, da hier keine Angriffe stattfinden.

ED-Tips:

• Laserwaffen sollten immer ein Drittel Eurer Streitmacht ausmachen. Sie beschädigen die Einheit nicht äußerlich, sondern zerstören sie durch Überhitzung. Das funktioniert auch bei Gebäuden, dort dauert es nur länger.
• Die Luftwaffe der ED ist nicht besonders gut, also laßt sie besser zuhause.
• Eure Angriffstruppen sollten immer von mindestens drei Rep-Einheiten begleitet werden.
• Wenn Ihr mit den Ionenkanonen auf einen Gegner schießt, wird er in einem Kraftfeld gefangengehalten. In dieser Zeit könnt Ihr die Einheiten mit Rep-Einheiten übernehmen.
• Die Verteidigung sollte immer mit Lasertürmen vorne und Raketentürmen dahinter aufgebaut werden.
• Erzminen immer so plazieren, daß mehrere passen.
• Laßt Eure Raffinerien stets an die Minen grenzen, damit der Weg für die Erztransporter kürzer ist.
• Schiffe, Hubschrauber und Maschinengewehre braucht Ihr nicht zu erforschen.
• Hingegen sollte das mit schweren Lasern, Raketenwerfern etc. so schnell wie möglich passieren.
• Buddelt Tunnel statt Brücken zu bauen.

UCS-Tips:

• Die Stanford Lab Missionen solltet Ihr immer zuerst spielen, da sie sehr kurz sind und Euch enorm helfen.
• Baut die Luftwaffe mit Maschinengewehren und Raketenwerfern aus.
• Die Hauptwaffe der Armee sollte der Spider und der Panther sein.
• Schließt die Allianz mit der LC so früh wie möglich.
• In den Leveln, in denen Ihr gegen den Hacker Neo kämpft, solltet Ihr öfter speichern, bevor er Eure Einheiten holt. Diese sind aber im Transporter sicher.
• Ihr solltet den Strom von Teleportern ausschalten, sobald der Gegner angreift.
• Die Schutzschild-Technologie ist sehr wichtig, um gegen die ED-Laser zu bestehen
• Eine Festung solltet Ihr immer mit einem leichten und einem schweren Plasmageschütz sowie einem leichten und schweren Raketenwerfer ausrüsten.
• Der Jaguar ist noch stärker als der Panther, nur wenige dieser Monster legen ganze Basen in Schutt und Asche.
• Granatenwerfer eignen sich hervorragend für den Angriff auf Gebäude.

INSERENTENVERZEICHNIS

Activision Deutschland GmbH	167, 168	Multi Media Soft	93
Deutsche Telekom AG	21	Softgold	55
Future Verlag GmbH	4, 65, 68 - 71, 73, 87	Sternjakob GmbH & Co.KG	31
GT Interactive Software	57	Virgin Interactive	2 - 3
Havas Interactive	165	Westfalenhallen Dortmund GmbH	15

IMPRESSUM

Chefredakteur: Ralf Müller (rm) verantw.

Chefin vom Dienst: Dorothea Ziebarth (dz)

Redaktion: Joe Nettelbeck (jn),
Christian Peller (cis), Maik Wöhler (mw)

CD-Redaktion: Thomas Ziebarth (tz)

Ständige Mitarbeiter: Fritz Effenberger (fe), Artur Hoffmann (ah), Thomas Ziebarth (tz)

Alle Artikel sind **Meinungsbeiträge** und mit dem Kurzzeichen des Redakteurs und/oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Telefonische Hardware-Hotline: (0190) 88 24 19 11 (3,63/DM/min.)
Täglich von 8.00 Uhr bis 24.00 Uhr

Tips & Tricks-Hotline: (0190) 873 268 13 (3,63 DM/min.)
Täglich von 11.00 bis 24.00 Uhr

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/45068470, Telefax: 089/45068449

Layout & DTP: Martina Siebert, Cornelia Pflanzer

Titellayout: Martina Siebert, Richard Hood

Fotografie: Josef Bleier

Anzeigenverkaufsleiter: Christoph Knittel (089/45068441)

Markenartikel: Christian Buck (08121/95-1106)

Anzeigenverwaltung und Disposition: Tina Weigl (089/45068448)

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 11 vom 1. Januar 1999

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 089/45068441, Fax: 089/45068450

Vertriebsleitung: Gabi Rupp (089/45068446)

Bestell- und Abonnement-Service:
Power Play Aboservice: Ickstattstr. 9, 80469 München,
Tel.: (089)20959 138, Fax: (089)20028 122

Preise: Power Play: Einzelheft 7,90 Mark; Jahresabonnement (12 Ausgaben): Inland: 80,40 Mark (41,11 Euro); Ausland: 104,40 Mark (53,38 Euro); A: 660,- ÖS; CH: 80,40 sfr (Luftpost auf Anfrage)

Alle Abonnementpreise inkl. MwSt. und Versandkosten

Vertrieb Handel: MZV Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Postfach 1123, 85386 Eching, Tel.: 089/31906-0

Erscheinungsweise: monatlich

PZD Kennziffer B 10542E

Herstellungsleitung: Brigitte Feigel (089/45068447)

Technik: medienservice Brodschelm
Kapellenweg 6, 81371 München

Druck: Mohn Media Mohndruck GmbH,
Carl-Bertelsmann-Str. 161 m, 33311 Gütersloh

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können zu Werbezwecken als Sonderdrucke hergestellt werden.

Anfragen an Brigitte Feigel Tel.: 089/45068-447
Fax: 089/45068-950

Geschäftsführung: Stefan Moosleitner

Anschrift des Verlages: Future Verlag GmbH
Rosenheimerstr. 145H, 81671 München
Telefon 089/4506840 Fax 089/45068433

Future Verlag ist eine 100%-Tochter der Future Publishing Holding Ltd. in Bath, England.

Die Druckfarben sind schwermetallfrei.



KOMPLETTLÖSUNG TEIL 2

INDIANA JONES UND DER TURM VON BABEL

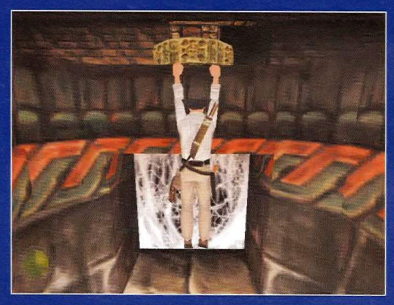
Damit diesen Monat nicht nur die Grabräuber berücksichtigt werden, liefern wir nun im zweiten Teils unserer Indy-Komplettlösung wie versprochen lehrreiche Informationen für vorbildliche Hardcore-Archäologen.

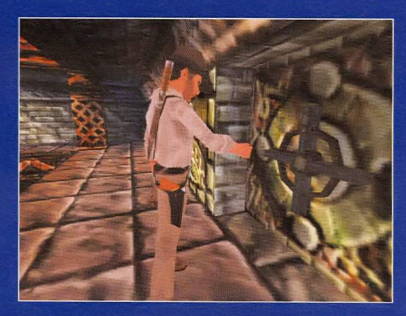
Level 9 – Teotihuacan

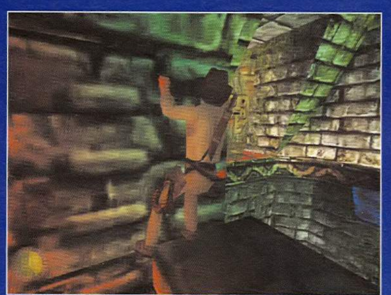
Eilt nach der Anfangssequenz hinunter in den großen Raum, wo Ihr durch die Tür auf der rechten Seite in einen Korridor gelangt. Der Falle dort entgeht Ihr, indem Ihr die Bodenplatte entweder überspringt oder sie mit einer Vorwärtsrolle überquert. Im selben Gang greift Ihr Euch den Steinschlüssel und rollt unmittelbar danach nach rechts zur Seite. Etwas weiter vorn versperrt Euch eine bewegliche Steinplatte den Weg. Dreht Euch um und geht den Weg, den Ihr entlanggekommen seid, zurück, bis sich hinter Euch ein Zugang zu einem kleinen Raum geöffnet hat,. Drückt den Knopf darin, der das Hindernis beseitigt. Folgt nun dem Gang weiter, bis Ihr an einem Punkt kommt, von wo aus Ihr einen Raum mit steinernen Zahnrädern überblicken könnt.

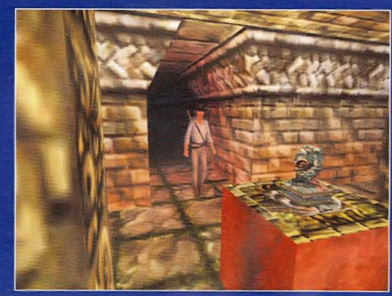
Steigt hinunter und geht zu dem Zahnrad vor der mit einem grünen Kopf bemalten „Jaguartür", das Ihr an die Tür schiebt. Bewegt Euch zur „Vogeltür" mit dem gelben Kopf und schiebt das Zahnrad zur Mitte des Raumes. Bei der „Dreikopftür" stellt Ihr Euch so hin, daß das Zahnrad zwischen Euch und der Tür steht. Laßt Euch an der Kante hinter Euch zum nächsten Vorsprung hinunter und klettert von dort gleich wieder hinauf in den Gang. Danach laßt Ihr Euch in den Raum dahinter fallen. In einer der vier Wände seht Ihr ein großes rundes Tor, in der Mitte der drei anderen findet Ihr je eine schlangenköpfige Säule, die Ihr auf die drei goldenen Zeichen zieht. Dadurch erhebt sich die große Statue in der Mitte des Raumes. Auf der Galerie betretet Ihr einen frisch geöffneten Gang, der Euch zu einer Bodenplatte führt. Betretet sie und bewegt Euch dann rückwärts, bis ein Felsblock hinunterfällt, der sich als Lift zurück zum „Zahnradraum" herausstellt.

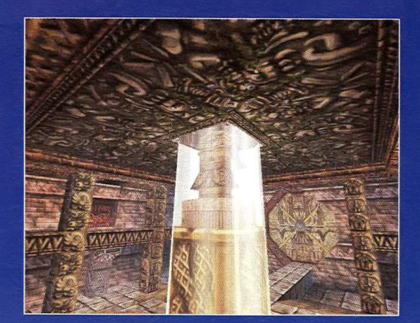
Geht jetzt zu den zwei steinernen Rädern, die zu Eurer Linken aus der Wand ragen. Aktiviert zuerst das Rad mit den „Speichen", danach das glatte. In einer Zwischensequenz seht Ihr, wie sich die „Fischtür" öffnet. Benutzt nun das „Speichenrad" zwei weitere Male, anschließend erneut das andere, um die „Jaguartür" zu öffnen. Nach einer weiteren Benutzung des ersten Rades nehmt Ihr den Lift zur Linken und kommt wieder zu den Zahnrädern hinunter. Zieht das Zahnrad bei der „Fischtür" von der Wand weg,das bei der „Dreikopftür" an die Tür. Das Zahnrad bei der Jaguartür zieht Ihr ebenfalls von der Wand weg und schiebt es von der anderen Seite bis zur Mitte. Schließlich räumt Ihr das Zahnrad bei der „Vogeltür" von der Mitte weg und schiebt es gegen die Tür. Nehmt nun den Lift zurück zu den beiden











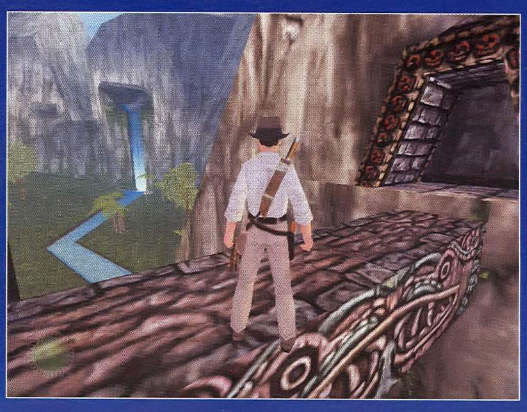


Rädern und wiederholt die Anweisungen vom letzten Mal (1xR, 1xL, 2xR, 1xL, 1xR). Dies öffnet die beiden restlichen Türen.
Geht durch die Fischtür ins Wasser und erklimmt dort den Sims zu Eurer Rechten. Hinter dem Götzenbild findet Ihr dort ein Schlüsselloch, in das der Steinschlüssel paßt. Im Wasser taucht Ihr durch die Öffnung am Boden hindurch und nach rechts. Dahinter stoßt Ihr auf einen steinernen Turm, auf dessen Rückseite Ihr einen runden Schalter in der Mitte des goldenen Totenkopfes entdeckt. Zieht daran und seht zu, wie der Turm sich weiter erhebt. Taucht auf und benutzt die bekletterbare Wand nach oben. Über die Spitze des Turms erreicht Ihr den Vorsprung darüber. Am Ende des Ganges müßt Ihr Euch von der Kante hinunterhängen lassen und nach rechts hangeln. Vom nächsten Vorsprung aus überspringt Ihr den Abgrund, folgt dort dem Gang und klettert die besteigbare Oberfläche hoch. Verlaßt sie nach rechts und springt zur gegenüberliegenden Seite. Verwendet – dort die Peitsche am Krokodilkopf. Klettert rechts die besteigbare Oberfläche hoch, damit Ihr zum Fischtotem kommt. Schnappt es Volodnikov und seinen Schergen vor der Nase weg und geht zur linken Seite des Raumes, wo Ihr einen Silberspiegel mitnehmt. Begebt Euch mit einem Sprung ins Wasser zum „Zahnradraumraum2 zurück.
Im Gang hinter der Vogeltür entgeht Ihr den Speerfallen, indem Ihr vorwärts darüberrollt. Dahinter seht Ihr links einen eingebrochenen Gang, deen Ihr mit dem ersten Artefakt freiräumt. Beim Brunnen dahinter könnt Ihr die Wand hochklettern. Mit einem weiten Sprung schafft Ihr es auf die andere Seite hinüber, wo Ihr entweder links oder rechts weiter hochklettern könnt. Oben angekommen, setzt Ihr zu einem weiteren Sprung über den Abgrund an. Folgt Ihr dem Gang durch eine Tür bis in einen großen Raum. Ein e Ebene tiefer nehmt Ihr das Vogeltotem an Euch und geht zurück zum „Zahnradraum"'.
Schreitet durch die Jaguartür und achtet auf die Falle dahinter. Erklimmt die Stufen bis zum Jaguartotem und geht damit zurück.
Im Raum hinter der Dreikopftür stellt Ihr die Totems auf die entsprechenden Sockel. Nachdem die Statue zurückgesunken ist, begebt Ihr Euch auf dem bewährten Weg zu Ihr hinunter. Legt der Statue den Spiegel in die Arme, worauf sich das Portal öffnet. Schreitet durch dieses hindurch zum Ende des Levels

Level 10 – Tal der Olmeken

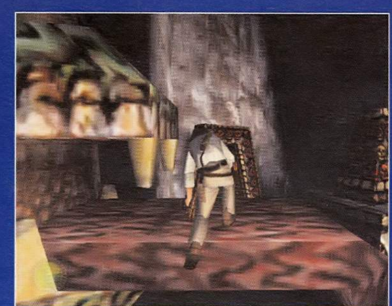
Gleich zu Beginn führt Euch eine Höhle rechts von Euch sicher auf den Grund des idyllischen Tales hinunter, wo Ihr hinter einem Vorhang von Kletterpflanzen ins Freie tretet. Gebt dort auf die lokale Fauna acht, die Jaguare könnt Ihr nicht erschiessen, nur kurzfristig wegscheuchen. Folgt dem Flüsschen durch die Engstelle, bis Ihr rechts auf einen überwucherten Höhleneingang stosst, zu dem Ihr Euch per Machete Zugang verschafft. Folgt dem Gang dahinter bis zu einem Raum mit einem Jaguar und einer blauen Statue. Auf der gegenüberliegenden Seite führt Euch eine Treppe zu einem Vorsprung, von dem aus Ihr mit der Peitsche auf die Statue trefft. Nach einem weiteren Sprung befindet Ihr Euch in einem Gang zu einem Raum mit Steingesicht in einer Wand, das Ihr nach hinten schieben könnt, worauf Ihr einen steilen Tunnel hinunterfallt. Nachdem Ihr die Platte oberhalb von Euch betretet, rennt schnell zur Nische, so daß der Kopf an Euch vorbei ins Tal stürzt und dort neben einer großen Bodenplatte zu liegen kommt. Ihr manövriert den Kopf auf die Platte davor, um die erste Brücke zu fixieren.
Über sie erreicht Ihr bald einen ersten Abgrund, in den Ihr nach rechts unten hinabsteigt. Dort verlaßt Ihr die Höhle und betretet durch den danebenliegenden Eingang ein schlangenverseuchtes Gebiet. In einem Wasserbecken seht Ihr einen Hebel, mit dem sich die gegenüberliegende Tür öffnen läßt. Im dahinterliegenden Raum schiebt Ihr einen Block in der Wand Ihr ganz nach hinten. Betretet über den Block die Bodenplatte vor dem zweiten Olmekenkopf, dreht Euch um und verlaßt den Gang so schnell Ihr könnt nach rechts. Jetzt läst sich



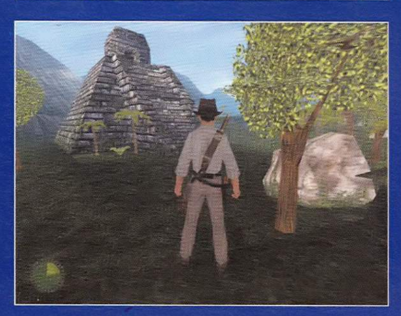


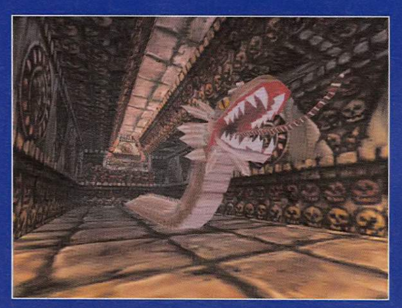
→



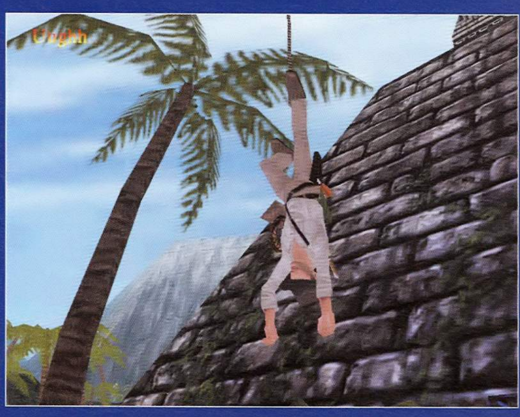












Ihr Kopf aus der Höhle auf die Bodenplatte schieben, wodurch sich eine zweite Brücke schließt. Überspringt den Abgrund hinter der ersten Brücke, um hinter einigen Kletterpflanzen zur zweiten vorzustoßen. Nach einem zu überquerenden Abgrund und einer Hangelpartie führt Euch ein Gang bis in einen großen Raum. Direkt unter einem Wasserfall befindet sich ein kleiner Durchgang zu einem engen Schacht. Obendrin findet Ihr einen Knopf, mit dem Ihr Wasserbecken trockenlegt. Zurück am Boden, bewegt Ihr den dort liegenden Olmekenkopf in die Öffnung nach außen. Schiebt den anderen beweglichen Klotz vor den Durchgang zum Schacht, um die bekletterbare Wand darüber zu erreichen. Oben angekommen, drückt Ihr den Knopf zum zweiten Mal, worauf das wieder nachfließende Wasser den Kopf nach außen auf die darunterliegende Platte trägt. Verlaßt nun den Raum nach rechts, wo Ihr die Brücke überqueren könnt.

Auf der anderen Seite folgt Ihr dem Pfad bis zu einem Abgrund. Überspringt diesen, hackt Euch durch das Grünzeug und benutzt die Peitsche, um dahinter auf die andere Seite zu gelangen. Etwas weiter erreicht Ihr einen Raum mit einer Eulenstatue. Der Knopf neben der Tür öffnet Euch den Weg nach draußen, wo Ihr gleich rechts hinter dem Durchgang einen weiteren Knopf drückt. Dadurch geht im Eulenraum eine weitere Tür auf. Da sich diese nach einiger Zeit wieder schließt, müßt Ihr Euch auf dem Weg zu Ihr etwas beeilen. Auf dem hochgelegenen Vorsprung dahinter schubst Ihr den Kopf einer hohen Schlangenstatue, wodurch sie umkippt und später unten eine Brücke auf die andere Talseite bildet.

Dort erreicht Ihr nach einem mit der Peitsche zu überquerenden Abgrund ein Gebiet mit umgestürzten Säulen. Unter einer ersten müßt Ihr durchkriechen, dahinter klettert Ihr über weitere Säulen bis, ganz nach oben, wo Ihr einen Zugang zu einer beschaulichen Hochebene findet. Bestaunt etwas die schöne Pyramide und erklettert dann ihre Stufen bis nach oben. Nachdem Ihr – ganz der vorbildliche Archäologe – den dort vorgefundenen goldenen Götzen an Euch gerissen habt, senkt sich der Boden unter Euch ins Innere der Pyramide hinab, und Ihr findet Euch auf dem Kopf einer hohen Schlangenstatue wieder. Laßt Euch sorgfältig vom Hinterkopf der Statue auf den Boden hinab und geht zum großen Tor hinter Euch. Indem Ihr mit dem Feuerzeug die beiden Schalen links und rechts davon entzündet, öffnet sich dieses und gewährt Euch Zugang zu einem Raum mit einer Bodenplatte. Geht nun zur anderen Seite des Raumes, wo Ihr die Prozedur wiederholt, um Quetzalcoatl zu befreien. Dieser greift Euch mit seinem Biß

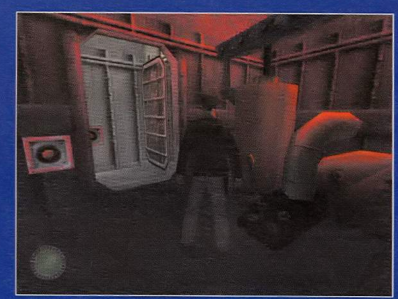
und den messerscharfen Zacken an seinem Körper an, außerdem schleudert er Euch auf Distanz kleine Schlangen entgegen. Daher flieht Ihr zunächst vor ihm in den Raum mit der Bodenplatte, stellt Euch kurz darauf und klettert sofort danach im anderen Raum zu Azerims Artefakt hoch. Zurück im Hauptraum, eilt Ihr zu einer der Bodenplatten am Fuß der Seitenwände und schwebt mit dem neuen Artefakt zu dem blauen Kristall darüber. Dort geht Ihr auf dem Sims ganz nach außen, wo Ihr eine kleine Bodenplatte vorfindet. Wenn Ihr auf sie tretet, bewegt sie sich mit Euch nach unten, und eine Metallspitze schießt aus einem Loch im Boden daneben. Wartet daher, bis sich der Wächter über diesem Loch befindet, um ihn zu verletzen. Wiederholt die Prozedur mehrmals, bis Quetzalcoatl explodiert, worauf sich weiter oben ein Ausgang öffnet. Auf der Bodenplatte unterhalb der Öffnung gelangt Ihr mit Azerims Artefakt nach oben und freut Euch auf ein überraschendes Wiedersehen mit einem alten Freund...

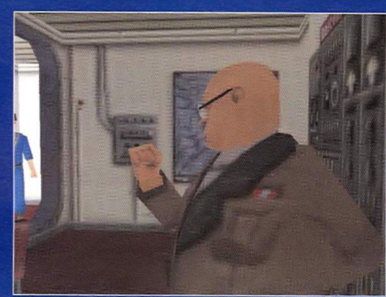
Level 11 – V.I.Pudovkin

Ihr seid zu Beginn Gefangener auf einem sowjetischen Frachtschiff auf dem Weg zu Mütterchen Rußland. Wenn Ihr an Eure Zellentür klopft, erkundigt sich ein übelgelaunter Soldat nach Eurem Befinden. Steigt auf Eure Koje, wo Ihr den Zugang zu einem Luftschacht öffnen könnt. Hämmert nun erneut an die Tür und klettert darauf sofort in den Luftschacht. Da Euch die eintretende Wache nirgends sieht, durchsucht sie den Nebenraum. Nutzt die Gelegenheit und schleicht Euch zur Zelle hinaus. Inspiziert die nächste Tür zu Eurer Linken. Die Maschine dort setzt Ihr mit dem Hebel in Betrieb und verlaßt den Raum schnellstmöglich. Nun könnt Ihr die nächste Tür auf der linken Seite öffnen, da der sich dahinter befindliche Soldat nach der Maschine sieht. Schnappt Euch Taklits Artefakt auf dem Schreibtisch und verlaßt den Raum. Geht durch die Tür am Ende des Ganges und benutzt das eben gefundene Artefakt, um ungesehen an der Wache vorbeizukommen.

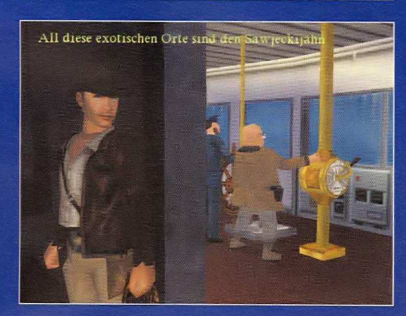
Öffnet die Tür auf der anderen Seit des Raumes, wo Ihr Eure Waffen wiederfindet. Schiebt die freistehende rote Kiste vor dem verlassenen Wachposten an die blaue heran. Steigt auf sie hinauf und zieht die Holzkiste rechts von Euch. Schiebt sie von der anderen Seite noch etwas weiter und erklimmt sie schließlich. An dieser Stelle könnt Ihr Eure Peitsche an einer tiefhängenden Metallstange benutzen, um eine weitere Kiste zu erreichen. Auf der Galerie erledigt Ihr die auftauchenden Gegner und geht danach durch die einzelne Tür auf der entgegengesetzten Seite des Frachtraums. Hinter einem schmalen Gang erreicht Ihr einen Raum mit einer Leiter. Diese führt Euch zu einem kleinen Raum, in dem die Sowjets Urgons Artefakt aufbewahrt haben. Begebt Euch zurück in den Frachtraum und durch die rechte der beiden Türen auf der anderen Seite. Hinter der Tür geradeaus seht Ihr links eine vom Rost zerfressene Wand. Mit Urgons Artefakt verschafft Ihr Euch Zugang in den Korridor dahinter. Nehmt links von Euch die Leiter nach oben. Am Ende des Ganges führt Euch eine weitere Leiter an Deck. Benutzt das Artefakt erneut, um zu Eurer Linken die Wand zur Küche einzureißen. In der Messe steigt Ihr über eine weitere Leiter zur Brücke hoch und belauscht Volodnikovs Monolog. Schnappt Euch ungesehen das dritte Artefakt und steigt die drei Leitern wieder nach unten. Am anderen Ende des dortigen Korridors führt Euch eine weitere Leiter in den hinteren Frachtraum. Der Kran darin läßt sich mit den Kontrollen links vom Eingang so steuern, daß er einen blauen Kristall zur Decke hochzieht (2xL, 5xM, 2xR). Benutzt Azerims Artefakt, um Euch zur Galerie hochziehen zu lassen. Hinter der rechten Tür führen zwei Leitern vom Gerüst hinunter zu einem Hebel, durch den eine Leiter die oberste Ebene des Maschinenraums zugänglich macht.
Durch eine Tür erreicht Ihr von dort aus einen Raum, in dem eine Kurbel













→

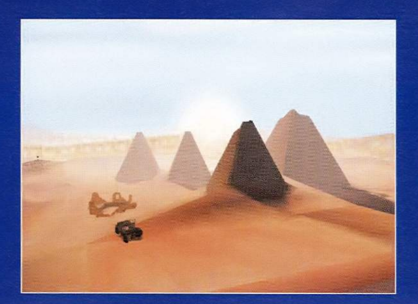
→ aufbewahrt wird. Mit ihr verlaßt Ihr den Raum durch die zweite Tür und begebt Euch zu einem Rettungsboot am Heck des Schiffs. Mit der Kurbel könnt Ihr dieses zu Wasser lassen und mit der Pudovkin in der Mitte des Atlantiks Richtung Nubien auslaufen...

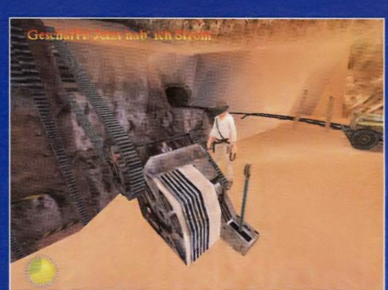
Level 12 – Meroe

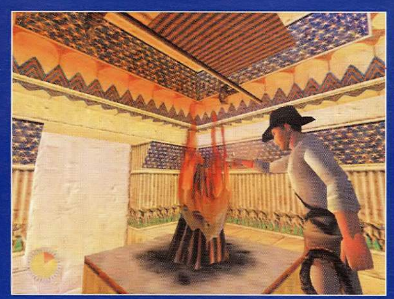
Bei den Pyramiden der nubischen Könige sucht Ihr als erstes den eingestürzten Schaft in der größten Pyramide auf. Tut nun dem nubischen Jungen und Euch selbst einen Gefallen und dezimiert die hiesige Fauna, um Euch eine ungestörte Archäologische Untersuchung der Ruinen zu sichrn. Fahrt mit dem Jeep zur Baracke und schießt durch das Fenster auf den darin aufbewahrten Sprengstoff, um Euch Zutritt zu verschaffen. In der Baracke findet Ihr eine Fülle nützlicher Dinge, darunter ein Kette, einen Eimer und einen Raketenwerfer, die Ihr alle einsteckt. Die Kette benutzt Ihr gleich beim Generator des Minenlifts, den Ihr nun in Betrieb setzt. Nehmt den Lift in die Grube hinab und entwendet Heinrich Hörners sterblichen Überresten seine Taschenuhr. Bei der abgestürzten Lore könnt Ihr ein Rad abmontieren, worauf Ihr mit dem Lift zurück nach oben gelangt. Auf der anderen Seite der zerstörten Schienenbrücke seht Ihr etwas funkeln, worauf sich der Junge von vorhin revanchiert und Euch von dort im Tausch gegen die Taschenuhr ein Edelsteinauge holt.

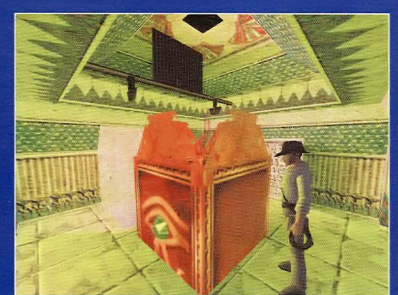
Bei der Baracke könnt Ihr an der Seitenwand der großen Pyramide einen Weg über die bekletterbare Oberfläche zu einem Durchbruch in der Wand erkennen. Dort angelangt, folgt Ihr dem Gang über eine gefährliche Grube bis ans Ende, wo Ihr im Dunkeln Urgons Artefakt verwendet, um wieder nach draußen zu gelangen. Den Felsblock, auf dem Ihr gelandet seid, schiebt Ihr unter die bekletterbare Stelle an der Pyramidenseite. Von dort aus erreicht Ihr weit oben an der Wand den Zugang zu einem Schalter, der weiter unten das Haupttor zur Pyramide öffnet.

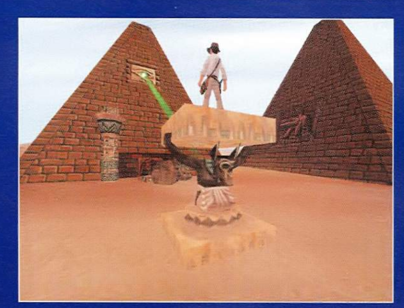
Betretet nun das Innere der Pyramide und folgt bei der ersten Verzweigung dem Gang nach links. An der Vorrichtung dort benutzt Ihr den Eimer, um sie in Gang zu bekommen. Geht zurück zur Verzweigung und steigt im anderen Gang rechts auf den Vorsprung, von wo aus Ihr mit einem Sprung auf die andere Seite zu einer Leiter gelangt. Oben an dieser springt Ihr auf der anderen Seite herunter und benutzt Urgons Artefakt, um die Wand zu Eurer Rechten einzureißen. Das Drücken des rechten Knopfes läßt einen Block hinunterfallen, auf den Ihr springt. Dahinter kommt Ihr über eine Leiter in einen Gang, von dem Ihr rechts in einen Raum mit einer Feuerstelle gelangt. Entzündet diese, und eine Linse bündelt das Licht durch ein Fenster nach außen.

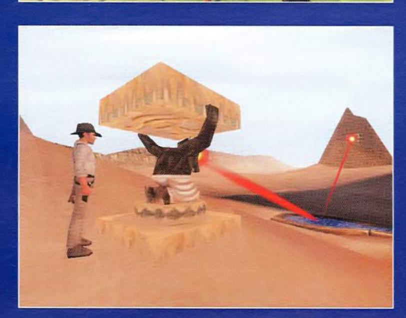


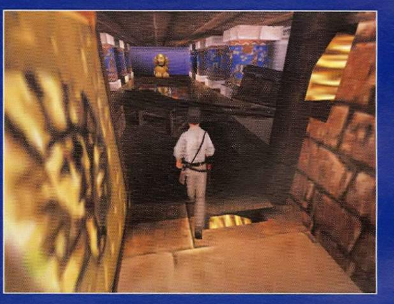












Folgt dem Gang weiter, hinab in den Anfangsbereich, wo Ihr den rechten Gang entlang zu einem Sarkophag kommt. Auf Knopfdruck öffnet er sich und Ihr erhaltet Zugang in eine Garbkammer. Springt nach rechts hoch und folgt dem Gang bis zu einer Grube. Hüpft zu dem Vorsprung mit dem Knopf auf der anderen Seite, der an der Wand einen Felsblock kurzfristig anhebt. Eilt darunter und zieht einen weiteren Block unter den ersten, bevor dieser wieder hinunterfällt. Ihr könnt Euch jetzt auf der selben Seite über die Grube hangeln.

An der nächsten Verzweigung geht Ihr nach rechts und könnt über einen Sarkophag durch das Loch in der Decke hochklettern. Verlaßt dieses Grab durch die Tür und schiebt gegenüber den Block nach vorn, um wieder nach außen zu gelangen. Draußen sucht Ihr den Punkt auf, zu dem der gebündelte Lichtstrahl der Linse weist. Wenn Ihr dorthin tretet, erhebt sich unter Euch eine Anubisstatue aus dem Sand. Setzt Ihr das Edelsteinauge ein, worauf sie sich dreht und den Lichtstrahl zurückwirft. Vergeßt nicht, das Auge wieder mitzunehmen, wenn Ihr zur vorhin verlassenen Pyramide zurückgeht. Über das Dach des linken Grabes erreicht Ihr das rechte, von wo aus Ihr durch das Loch in der Decke steigen könnt. Eine Etage weiter oben landet Ihr im zweiten Linsenraum, wo Ihr erneut das Holz entzündet. Draußen werdet Ihr durch die Ankunft der Sowjets gestört, die Euch aber nicht daran hindern können, beim zweiten Lichtstrahl die Prozedur von vorhin zu wiederholen. Zurück in der Pyramide, geht Ihr durch das rechte Grab in den Raum mit den Sarkophagen. Benutzt Taklits Artefakt, um ungesehen am Auge in der Wand vorbei in ein Massengrab zu gelangen. In den Raum in der Mitte kommt Ihr mit Urgons Artefakt, wo Ihr die Grabnischen zu Eurer Linken hochklettern könnt. Den Raum mit der Bodenplatte verlaßt Ihr über die Treppen nach rechts, wo Ihr an zwei Schaltern vorbeikommt, die Ihr beide drückt. Der Gang führt Euch in denselben Raum zurück, wo Ihr auf der Platte Azerims Artefakt anwendet, um den dritten Linsenraum zu erreichen.

Nach dem Entzünden dessen Feuers geht Ihr mit dem Artefakt wieder nach unten, am Auge vorbei und nach rechts zu der Grube, an der Ihr vorhin vorbeigehangelt seid. Überspringt sie und betretet den nächsten Gang zu Eurer Rechten. Die verschlossene Tür umgeht Ihr unter zweifacher Anwendung von Urgons Artefakt. Dahinter geht Ihr nach links hinunter, wo Ihr den Abgrund überspringt und zu einem Vorsprung links davon hinüberhangelt. Am Ende des dortigen Ganges zieht Ihr einen Block aus der Wand und schiebt ihn nach links. Besteigt ihn, um den Gang gegenüber mit einem Sprung zu erreichen. Oben an der Leiter springt Ihr an den Sims gegenüber, hangelt Euch nach links und nehmt das Feuerholz dort mit. Springt zurück auf den Vorsprung über der Leiter und laßt Euch von dort auf den schmalen Sims darunter fallen. Bewegt Euch nach links, wo Ihr eine vermeintliche Sackgasse erreicht. Mit der Peitsche könnt Ihr Euch nach oben ziehen und landet weiter oben im letzten Linsenraum. Stellt das Bündel Feuerholz auf den Altar und zündet auch dieses an.

Über eine brüchige Wand in der Ebene darunter kommt Ihr wieder ins Freie. Die Statue beim gelben Lichtstrahl müßt Ihr erst durch Verschieben der Felsblöcke freiräumen, der rote Strahl wird durch das gefüllte Wasserbecken an die richtige Stelle gelenkt. Benutzt an beiden Stellen das Auge, damit sich die goldene Tür in der größten Pyramide endlich öffnet.

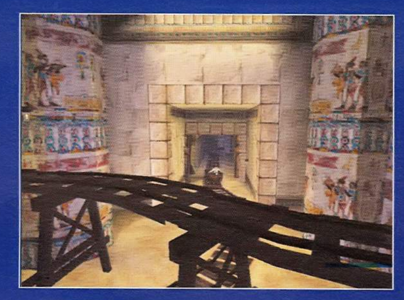
Bei der Lore ergänzt Ihr das fehlende Rad und füllt ihren Tank mit dem Kanister von Eurem Jeep. Steigt in die Lore und fahrt rasant aus diesem Level hinaus in König Salomons Minen...

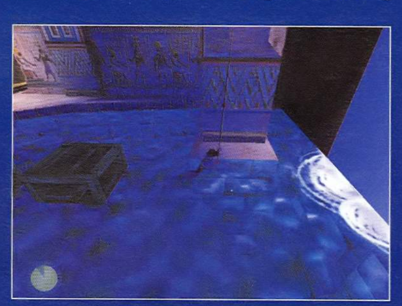
Level 13 - König Salomons Minen

Fahrt zu Beginn mit der Lore bis in ein Gebiet mit einigen Kisten und zwei Portalen. Haltet an, steigt aus und entnehmt der kleinen Kiste auf den Schienen eine Sicherung. Bringt diese mit der Lore in einen Raum mit einem Gebäude auf Stelzen, in dem Ihr sie in den Sicherungskasten einsetzt. Mit den Hebeln stellt Ihr nun Weichen 1 und 3 um. Fahrt mit der Lore weiter, bis Ihr hinter der Weiche 3 an eine Stelle gelangt, an der sich drei Geleise vereinen. Stoppt die Lore kurz dahinter und fahrt rückwärts in einen Raum mit zwei Wasserfällen. Über die Kisten im Wasser könnt Ihr Euch mit der Peitsche unter dem rechten Fall hindurchschwingen, wo Ihr den Pyramidenschlüssel findet.

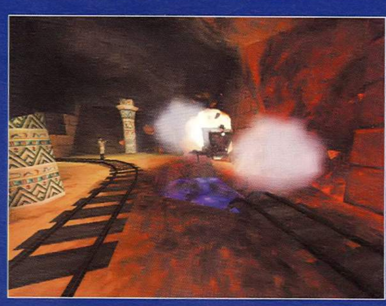
Eine Lore der unterdessen angekommenen Sowjets bereitet Euch auf der Weiterfahrt Probleme und bringt Euch mit einer Granate zum Stillstand. Durch die Explosion erhaltet Ihr jedoch Zugang zu einem Nebenraum, wo Ihr einen Messingschlüssel findet. Kämpft Euch voran bis ins Stellhaus, wo Ihr mit dem entsprechenden Hebel Weiche 2 umstellt. Auf der weiteren Strecke findet Ihr hinter der Stelle, an der sich die drei Geleise vereinen, links über Euch eine Vorratsnische, in der Ihr mit dem Schlüssel einen Schrank aufschließen könnt. Mit dem darin gefundenen Öl schmiert Ihr Weiche 4. Wenn Ihr diese im Stellhaus umstellt, so fährt die gegnerische Lore rasant auf Ihr jähes Ende zu.

Mit der eigenen Lore erreicht Ihr kurz nach Weiche 5 einen kleinen Raum, in dem Kisten und Baumaterial auf einem Holzgestell stehen. Verschiebt die große Kiste darauf, um einen Geheimraum dahinter freizulegen. Ein gezielter Schuß auf den Sprengstoff darin, öffnet Euch einen Durchgang in einen Spinnenverseuchten Abschnitt. Nach einigen Sprüngen erreicht Ihr einen Raum mit einem roten Edelstein. Nehmt ihn an Euch und verlaßt den Raum durch das Loch im Boden. Zurück in der Lore, fahrt Ihr zur Brücke über das Wasserbecken und taucht durch das Loch hindurch. Ihr erreicht einen Raum voller Sarkophage, in dem Ihr ganz nach oben klettert, wo Ihr einen grünen Edelstein findet. Schließlich fahrt Ihr zur Weiche5 und folgt dort dem Gang







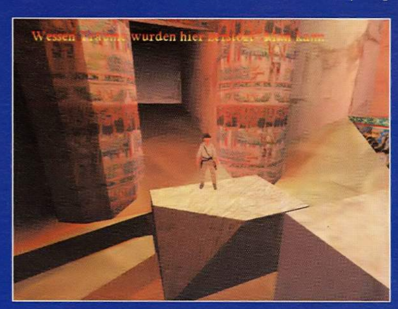


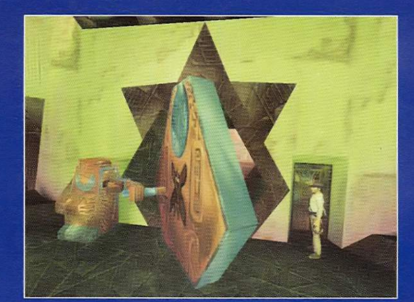
→

→ zur zerstörten Brücke. Überspringt den Abgrund mit der Peitsche, worauf Ihr hinter einer brüchigen Wand einen blauen Edelstein entdeckt.
In dem Raum, in dem Ihr die Sicherung gefunden habt, geht Ihr durch das rechte Portal und landet in einem großen Raum mit einer Pyramide in der Mitte. Benutzt den passenden Schlüssel daran und anschließend die Edelsteine an den entsprechenden Stellen. Verlaßt den Raum mit dem Lift, den Ihr jetzt betreten könnt, überquert die Grube und betretet nun König Nubs Grab.

Level 14 – König Nubs Grab

Erklimmt als erstes den höchsten Punkt des riesigen Felsblocks direkt vor Euch, von wo aus Ihr über einen nach rechts zu behangelnden Sims einen Versprung darunter erreicht. Dem Gang darunter folgt Ihr in einen Raum voller umgestürzter Säulen, den Ihr nach rechts durchquert und hinter einem Hindernis zu Eurer Linken einen Raum mit einem sechseckigen Portal betretet. Schiebt davor die linke Hundestatue zur Seite, um dahinter einen mit einem Wandteppich getarnten Geheimgang zu entdecken. Folgt diesem, bis Ihr zu einem Hebel kommt, an dem Ihr zieht. Durch den eröffneten Durchgang erreicht Ihr einen Raum mit Gitterboden, an dessen anderem Ende ein weiterer Teppich Eurer Machete zum Opfer fällt. Der Block in der Nische dahinter gibt nach mehrmaligen Ziehen den Weg in einen säulengesäumten Raum frei, den Ihr rennend zur anderen Seite durchquert. Klettert dort die Wand empor, indem Ihr die zerstörte Leiter über die Vorsprünge links und rechts davon umgeht.
Nach links kommt Ihr in ein Amphitheater, auf dessen Bühne Ihr einen Knopf drückt und sie anschliessend nach hinten verlaßt. Mit der Peitsche könnt Ihr ganz links die Ebene darüber und von dort das Dach des Theaters erreichen. Steigt zuerst auf den rechten Seitenturm und von da auf den linken. Laßt Euch zweimal hinunterfallen, wo Ihr von Eurem Vorsprung eine Statue auf selber Höhe erkennt. Schlagt ihr mit der Peitsche den mechanischen Arm ab und verlaßt mit ihm das Theater. Geht nach links und vor dem Vorsprung über dem Eingangsraum durch den Tunnel nach rechts. Nach einem mit der Peitsche zu bewältigenden Sprung eröffnet Euch ein Knopf den Zugang zurück zum Raum mit den Säulen und von dort zur sechseckigen Tür. Öffnet diese, indem Ihr den Arm an der Statue davor installiert und den Hebel daneben zieht. Zerschießt jetzt die Maschine dahinter und benutzt links Azerims Artefakt, um auf die Galerie zu gelangen. Über den Bogen in der Mitte kommt Ihr auf die andere Seite, wo Ihr einen Knopf findet.
Nach der Ankunft der Sowjets drückt Ihr den Knopf erneut und folgt Volodnikov die Treppen hinab. Nach dem Drücken eines weiteren Knopfes holt Ihr Volodnikov ein, der ein Teil eines Gerätes einsteckt und vor Euch flieht. Ihm nachzueilen hat vorerst keinerlei Sinn, da er nicht weit kommen wird. Zieht statt dessen den Block links von Euch aus der Wand und von der anderen Seite auf die Bodenplatte. Im Raum darüber zieht Ihr die Statue hervor und blockiert mit Ihr eine der beiden Türen. Jagt nun den Bösewicht, bis er in diesen Raum läuft, wo Ihr ihn endlich stellen könnt und das Teil zurückbekommt.
Geht danach zurück die Treppen hoch und entfernt den Teppich an der Säule rechts von Euch. Zieht den Klotz dahinter soweit raus, wie Ihr könnt und benutzt Ihn, um die Öffnung an der gegenüberliegenden Säule zu erreichen. Zieht den Hebel, den Ihr im Raum darunter findet, und verlaßt den Schacht. Betretet den Durchgang, in dem der Klotz stand und holt Euch einen Schlüssel. Mit diesem öffnet Ihr die Tür zum Lift, das Zahnrad setzt Ihr dahinter ein. Schiebt den Klotz in den Lift, der nun hinunterfährt. Über die Galerie erreicht Ihr das Gegengewicht, das Euch nach unten trägt. Erklettert dort den roten Block in der Ecke auf der anderen Seite des Liftschachts. Springt zum Steinbogen hinüber und hangelt Euch daran zur Mitte des Raumes. hoch Zwei Sprünge weiter erreicht Ihr ein Wasserbecken, in das Ihr eintaucht. Im Tunnel auf der anderen Seite des Raumes findet Ihr einen Knopf, der eine gigantische Stierstatue aus dem Boden hebt. Geht nach rechts an Land und gelangt über den Stierkopf zum Durchgang auf der anderen Seite. Hier werdet Ihr mit elektrischen Schlägen von der Metallkugel am Dach malträtiert. Verschwindet daher schnell in die Sicherheit des linken hinteren Seitenganges, wo Ihr Euch mit der Peitsche hochziehen könnt. Mit einem weiteren Peitschenhieb gelangt Ihr in den inneren Gang auf dieser Ebene, auf dessen linker Seite Ihr auf einen Vorsprung weiter außen hüpft. Von der Ecke springt Ihr im Rutschen zu einem Durchgang direkt über dem Eingang. An dieser Stelle benutzt Ihr Azerims Artefakt, um den oberen Raum zu erreichen. Manövriert dort die drei Widderköpfe zur Mitte und drückt den Knopf am anderen Ende des Raums. Zum Spass drückt Ihr ihn gleich noch zwei weitere Male. Anschließend drückt Ihr den goldenen Knopf rechts einmal, den silbernen dreimal, um das Wasser abzulassen und die Kugel so auszuschalten. Geht zurück und laßt Euch ins Wasser fallen. Klettert die Leiter in der Mitte hoch und erklimmt das Gerüst, um Euch dadurch Nubs batterieartiges Artefakt anzueignen. Macht einen Sprung zurück ins Was-





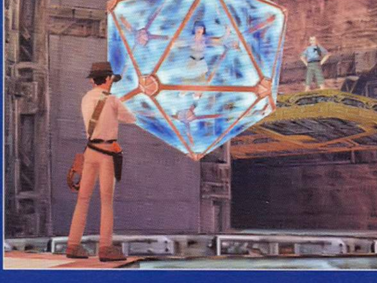


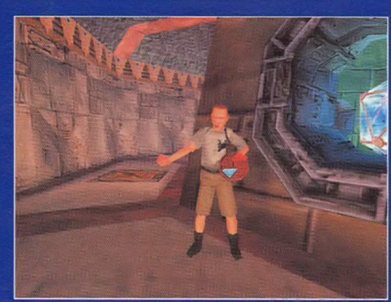


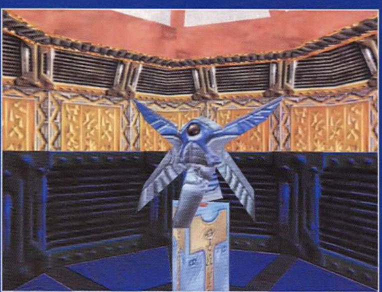
ser und benutzt das Artefakt ein erstes Mal unten bei der Leiter an einer Metalltafel. Links neben dem Eingang zu diesem Raum benutzt Ihr es schon wieder, diesmal, um in den Raum mit dem Lift zurückzukommen. Benutzt das Artefakt dort an beiden Metalltafeln, steigt zum nun betriebsbereiten Lift hoch und räumt den Steinklotz aus dem Weg. Der Lift führt Euch auf Knopfdruck ganz nach oben, wo Ihr geradeaus zu einer großen Tür kommt. Öffnet sie mit dem Artefakt und erledigt die Maschine dahinter. Geht in die Pyramide im Zentrum des Raumes und öffnet Nubs Sarkophag. Wendet das Artefakt an der Tafel daneben an und nehmt Euch den Edelstein. Mit dem Artefakt setzt Ihr als nächstes die vier Bodenplatten rings um die Pyramide unter Strom, bevor Ihr den Stein auf der sternförmigen Platte einsetzt.

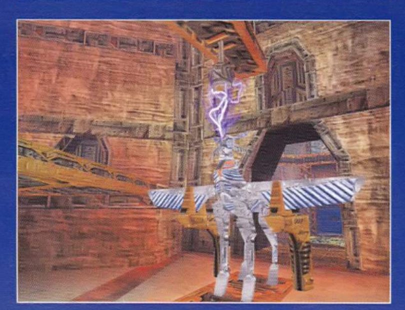
Den aus dem Boden hochfahrenden titanischen Wächter lockt Ihr kurzer Hand über drei der Bodenplatten, worauf die Maschine auch schon Ihren Geist aufgibt. Erklimmt die obere Ebene der Pyramide und benutzt den Kopf des Wächters, um auf die Galerie zu gelangen. Mit einem letzten Knopf öffnet Ihr dort die Tür und gelangt endlich wieder ins Freie. Lehnt Euch zurück und genießt die rührselige Abschiedsszene...









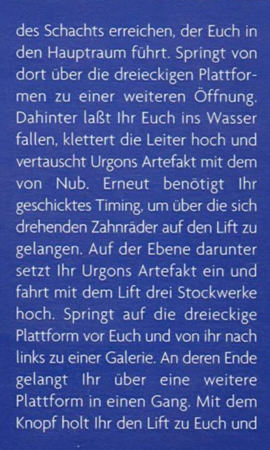




Level 15 – Die Maschine

Um Turner und Sophia einzuholen, steigt Ihr gleich zu Beginn mit der Leiter den Schacht hinab und landet kurz darauf in den großen Raum mit den Robotern. Auf der anderen Seite des Raumes trägt Euch die Bodenplatte nach oben. Laßt Euch wieder hinunterfallen und drückt den Knopf, der unter der Platte zum Vorschein gekommen ist. Geht die neugeschaffene Rampe hinunter und schaut hinter der Tür tatenlos zu, wie Turner Sophia in Schwierigkeiten bringt.

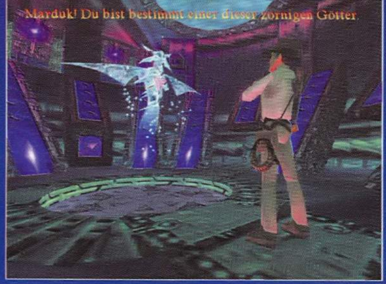
Geht links durch den Gang, passiert das Kontrollpult und laßt Euch von der Ebene darunter links ins Wasser fallen. Durch den Gang daneben erreicht Ihr durch einen ovalen Durchgang einen senkrechten



Schacht, von dem aus Ihr weiter zu einem von elektrischen Entladungen dominierten Gang gelangt. Mit dem richtigen Timing und einem gezielten Sprung erreicht Ihr die Stelle, an der Turner fälschlicherweise Nubs Artefakt montiert hat. Nehmt es auf Euren Weg zurück durch den Gang in den Schacht mit, wo Ihr die Öffnung direkt gegenüber erklimmt. Springt in den blauen Strahl und schwebt nach oben auf die Plattform links von der metallischen Statue. Nach rechts erreicht Ihr einen Zugang zum Kopf der Statue, dem Ihr Azerims Artefakt entnehmt. Von der kleinen Plattform über Euch könnt Ihr mit der Peitsche einen Durchgang auf der anderen Seite des Schachts erreichen, der Euch in den Hauptraum führt. Springt von dort über die dreieckigen Plattformen zu einer weiteren Öffnung. Dahinter laßt Ihr Euch ins Wasser fallen, klettert die Leiter hoch und vertauscht Urgons Artefakt mit dem von Nub. Erneut benötigt Ihr geschicktes Timing, um über die sich drehenden Zahnräder auf den Lift zu gelangen. Auf der Ebene darunter setzt Ihr Urgons Artefakt ein und fahrt mit dem Lift drei Stockwerke hoch. Springt auf die dreieckige Plattform vor Euch und von ihr nach links zu einer Galerie. An deren Ende gelangt Ihr über eine weitere Plattform in einen Gang. Mit dem Knopf holt Ihr den Lift zu Euch und laßt Euch eine Ebene hinauftragen. Da Ihr Turners Plänen zur Rettung der Welt vor dem Kommunismus und anderen unamerikanischen Sachen im Wege steht, versucht er nun, Euch aus eben diesem Grunde zu räumen. Da er mit Taklits Artefakt unverwundbar ist, wartet Ihr, bis Turner kurzfristig sichtbar wird und erledigt ihn dann mit einer großkalibrigen Waffe. Mit seinem Artefakt könnt Ihr gefahrlos ins Innere des zentralen Schachts steigen und dort einen Schalter betätigen. Schwebt danach in den Raum über Euch und ersetzt den Kopf der Statue durch Azerims Artefakt. Durch die Türe gelangt Ihr über einen Lift, der Euch automatisch zur Statue trägt. →













Erreicht auf dem bewährten Weg die Stelle, an die der Kopf der Statue ganz offensichtlich hinpaßt und erweckt sie so zum Leben. Folgt Ihr in den Hauptraum und aktiviert das Kontrollpult mit Taklits Artefakt. Benutzt die Kontrollen, um Sophias Gefängnis herabschweben zu lassen und laßt Euch von Eurem Erfolg überraschen!

Level 16 – Aetherium

Verlaßt den ersten Ätherwürfel geradeaus und gleitet von der Kante herab sorgfältig in den Würfel unter Euch. Der Würfel mit den zwei Ringen, der sich jetzt unmittelbar vor Euch befindet, führt aus jeder Richtung woanders hin, erkennbar an der Farbe der Rahmen. Geht gegen den Uhrzeigersinn einen Würfel weiter, wo Euch der zentrale Würfel in einen Gang mit grünen Rahmen führt. Folgt diesem in einen Raum, auf dessen anderer Seite Ihr ein Werkzeug aus einer anderen Dimension an Euch nehmt. Verlaßt den Raum und den Gang und geht zurück in den Würfel, in den Ihr vorhin von oben eingestiegen seid. Folgt dem dortigen blauen Gang bis Ihr an einem Kraftfeld das Werkzeug benutzen müßt, um Zugang zum Kerzenaltar zu erlangen. Entfernt das Kraftfeld auch auf der anderen Seite, so daß Ihr zuerst durch einen weiteren Gang, dann durch einen runden Äthertunnel nach oben in einen großen Raum gelangt.

Dort begrüßt Euch Marduk freundlich im Aetherium und fängt dann aus unerfindlichen Gründen an, Energiekugeln nach Euch zu schleudern. Da Eure Waffen gegen ihn allesamt nichts auszurichten vermögen, entflieht Ihr zunächst in den Ätherschacht rechts hinter Euch. Hinter dessen Ausgang findet Ihr links einen Gang. Der führt Euch zu einem Kraftfeld, hinter dem Ihr der olmekischen Statue den Spiegel entreißt. Kehrt zu Marduk zurück und benutzt den Spiegel. Am einfachsten ist es, auf der Galerie damit, die Energiebälle auf Euren Angreifer zu reflektieren. Ist er besiegt, benutzt Ihr Marduks Edelstein am Schloß in der Nähe und schlagt darauf mit der Peitsche mehrmals auf die energiegeladene Kugel. Auf dem Weg zum Spiegel seid Ihr vorhin an einer ähnlichen, inaktiven Kugel vorbeigekommen, die Ihr jetzt mit Eurer Peitsche aufladet. Dadurch öffnet sich die Tür nebenan und führt Euch in den Äthertunnel, in dem Ihr eine Ebene hinunterschwebt. Bei jeder der drei Plattformen, die auf dieser Ebene zu Sophias Gefängnis hinausragen, gibt es eine weitere Kugel, die Ihr aufladet, wodurch Sophia zwar befreit wird, aber zur Ebene darunter hinabfällt und prompt von Marduk besessen wird. Drei Äthergänge auf dieser Ebene enden jeweils an einem Kraftfeld, hinter denen drei verschiedenfarbige Edelsteine zu finden sind. Damit geht Ihr durch den Äthertunnel zur untersten Ebene hinab, wo Ihr die Steine in die Türen an der Seite steckt und jeweils die Kraftfelder dahinter entfernt. Ihr könnt jetzt die neu entstandenen Ruinen in der Mitte erklimmen und von dort Marduk/Sophia bei jedem Angriff mit der Peitsche beharken bis Marduk stirbt und Sophia wieder freigibt. Eigentlich beginnt danach schon die Endsequenz, Ihr müßt lediglich noch Sophia durch das obligatorische Schlußerdbeben hinterherrennen und heil draußen ankommen.

Bonuslevel – Rückkehr nach Peru

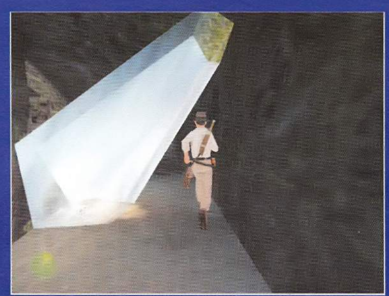
Wenn Ihr mal genügend Geld angesammelt habt, könnt Ihr Euch am Ende eines Levels eine Schatzkarte

kaufen, die Euch als nächstes nach Peru führt. Dort nehmt Ihr Euch als erstes des Schlauchboot vom Jeep und laßt Euch den Fluss soweit hinunter treiben, wie es geht. Wenn Ihr nicht mehr weiterpaddeln könnt, geht Ihr an Land, taucht in den See und werdet über einen unterirdischen Wasserfall getragen. Haltet Euch in den Unterwasserhöhlen rechts, wo Ihr hinter einem engen Durchgang an Land gehen könnt. Mit der Peitsche überquert Ihr das Wasser, hinter dem Ihr eine Fackelschale entzündet. Das Licht erleuchtet einen überwucherten Abfluß, den Ihr freihackt, um weiter nach unten zu gelangen. Dort schiebt Ihr einen Block ins Wasser und folgt dem nun rasant ansteigenden Wasserspiegel nach oben.

Klettert an Land und bewegt Euch in Richtung des Lichtkegels. Haltet Euch an der rechten Wand, um der Falle zu entgehen. Links neben dem versperrten Ausgang findet Ihr unter einem Spalt einen Schlüssel, mit dem Ihr zum Wasser zurückkehrt. Auf der anderen Seite erreicht Ihr den altbekannten Götzenraum. Tretet nicht auf die dunklen Stellen, während Ihr zum Podest schreitet. Besteigt es und springt zur eingebrochenen Wand dahinter. Wenn Ihr den Schlüssel hier einsetzt, öffnet sich im Boden ein Durchgang, durch den Ihr in einen dunklen, ungezieferverseuchten Raum gelangt. Entzündet hier alle Fackeln, die Ihr findet, während ihr Euch mit viel Geschick und Peitsche langsam nach oben arbeitet. Vergeßt nicht den Stab, der auf einem Grab liegt, mitzunehmen. Die Falle hier ist vorerst unüberwindbar, weswegen Ihr in den Raum mit dem Schlüsselloch zurückkehrt, wo Ihr den Stab durch den Mund des Steinkopfes schiebt, damit sie auf der anderen Seite als Halt für Eure Peitsche dient.

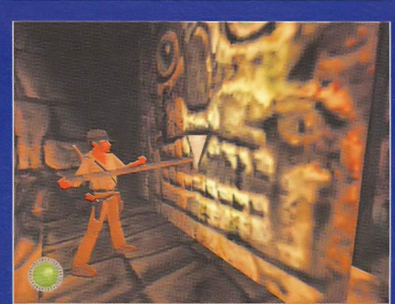
Um dorthin zukommen, sucht Ihr im Götzenraum hinter dem Geröll einen niedrigen Durchgang. Im Gang mit den Bodenplatten rennt Ihr über die ersten zwei und laßt Euch in der dritten hinabfallen. Auf der anderen Seite dieser Spinnengrube klettert Ihr die Stufen hoch und erreicht mit der Peitsche eine bekletterbare Wand. Auf einem Sims in der Mitte der Wand zieht Ihr einen Steinblock zurück, um weiterklettern zu können. Oben angekommen, springt Ihr über den Abgrund und hangelt Euch nach links. Umgeht den kleinen Fels, indem Ihr auf den Vorsprung klettert und Euch dahinter wieder hinabhangelt. Laßt Euch auf die Rutschpartie fallen und springt kurz vor der Kante ab. Auf der anderen Seite des Durchgangs haltet Ihr Euch an der gegenüberliegenden Wand fest und laßt Euch einen Sims hinunterfallen. Hangelt Euch nach links, wo Ihr Euch in die Nische hochzieht. Mit der Peitsche könnt Ihr den Vogelkopf herunterschlagen, worauf der riesige Felsbrocken hinunterfällt und Euch den Zugang zu einer vormals unerreichbaren Öffnung erlaubt.

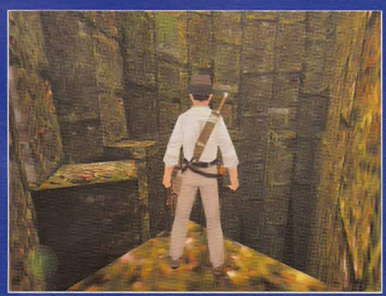
Den folgenden halbrunden Abgrund müßt Ihr über die Steinstufen an der linken Wand überqueren, die allerdings schon bald zu verschwinden beginnen. Mit der richtigen Mischung aus Eile und Präzision werdet Ihr das schaffen, um danach dieselben, nunmehr erhöhten Stufen, in die andere Richtung zu überspringen. Der Götze, den Ihr dort findet, riecht stark nach Falle, weshalb Ihr darauf vorbereitet seid, wenn nun der Boden einzustürzen beginnt. Wenn Ihr die andere Seite erreicht habt, seid Ihr noch längst nicht in Sicherheit, denn kaum tretet Ihr in den Gang dahinter, rollt Euch auch schon eine Felskugel entgegen. Kehrt schnell auf das brüchige Eingangsgebiet zurück und dreht Euch schon mal um. Sobald die Kugel über Euch hinweggerollt ist, rennt Ihr nach vorne, denn der Boden unter Euren Füßen ist im Begriff, abzusacken und die Kugel rollt demnächst wieder zurück. Nehmt unterwegs die Peitsche in die Hand, denn Ihr benötigt sie für den folgenden Abgrund. Rennt weiter auf die hellen Steine vor der Mauer und benutzt Euer Lieblingsinstrument erneut, um Euch vor der Kugel hochzuziehen. Wenn Ihr schnell genug gewesen seid, rollt sie unter Euch durch, und Ihr habt die Hommage erfolgreich überstanden, diesmal sogar ohne von den ansässigen Eingeborenen überrascht zu werden.... ■













KOMPLETTLÖSUNG TEIL 1

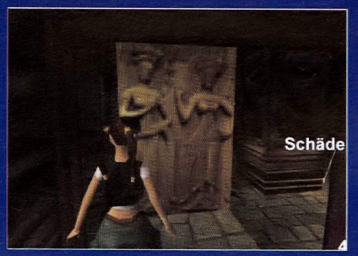
TOMB RAIDER IV

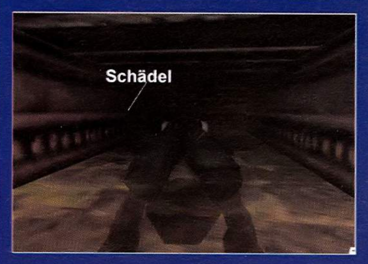
Christian Berg präsentiert Euch in dieser Ausgabe das geheime Tagebuch der Lara, angefangen beim Grabraub- und Akrobatikgrundkurs in der Schule für hehre Mädchen bis zu Ihren Abenteuern im im Grabmal des Semerkhet in reiferen Jahren













Level 1: Angkor Wat

Allgemeines

- Durchsucht alle Räume – oft sind darin Gegenstände wie Medipacks oder Munition versteckt.
- Skelette können mit einem explosiven Geschoß aus der Armbrust vernichtet werden.
- Irrlichter sterben, wenn sie eine Vogelstatue berühren, Feuer- oder Eisgeister vergehen, wenn sie mit Wasser in Berührung kommen.
- Speichert häufig und denkt niemals „Ein Sprung geht noch" – denn der geht erfahrungsgemäß daneben.
- Ihr findet im Spiel jede Menge Verbandsmaterial, braucht also nicht allzu sparsam damit umzugehen.
- Und noch ein Tip für diejenigen, die Tomb Raider I – III gespielt haben: Manche Türen und Falltüren (auch unter Wasser) lassen sich im vierten Teil von Hand öffnen. Ihr braucht also nicht mehr bei jeder verschlossenen Tür nach einem Hebel zu suchen.

I. Tutorial

1. Angkor Wat

In diesem Level brachte von Croy Lara alles bei, was ein richtiger Abenteurer

zum Überleben braucht (Springen, Ducken,...). Außerdem entdeckte die junge Lara etliche goldene Schädel. Die Fundorte – sechs an der Zahl – sind in den Bildern 1-6 dokumentiert.

2. Die Jagd nach der Iris

Von Croy forderte Lara zu einem Wettrennen heraus. Sie konnte hier das anbringen, was sie in der vorigen Runde gelernt hatte.

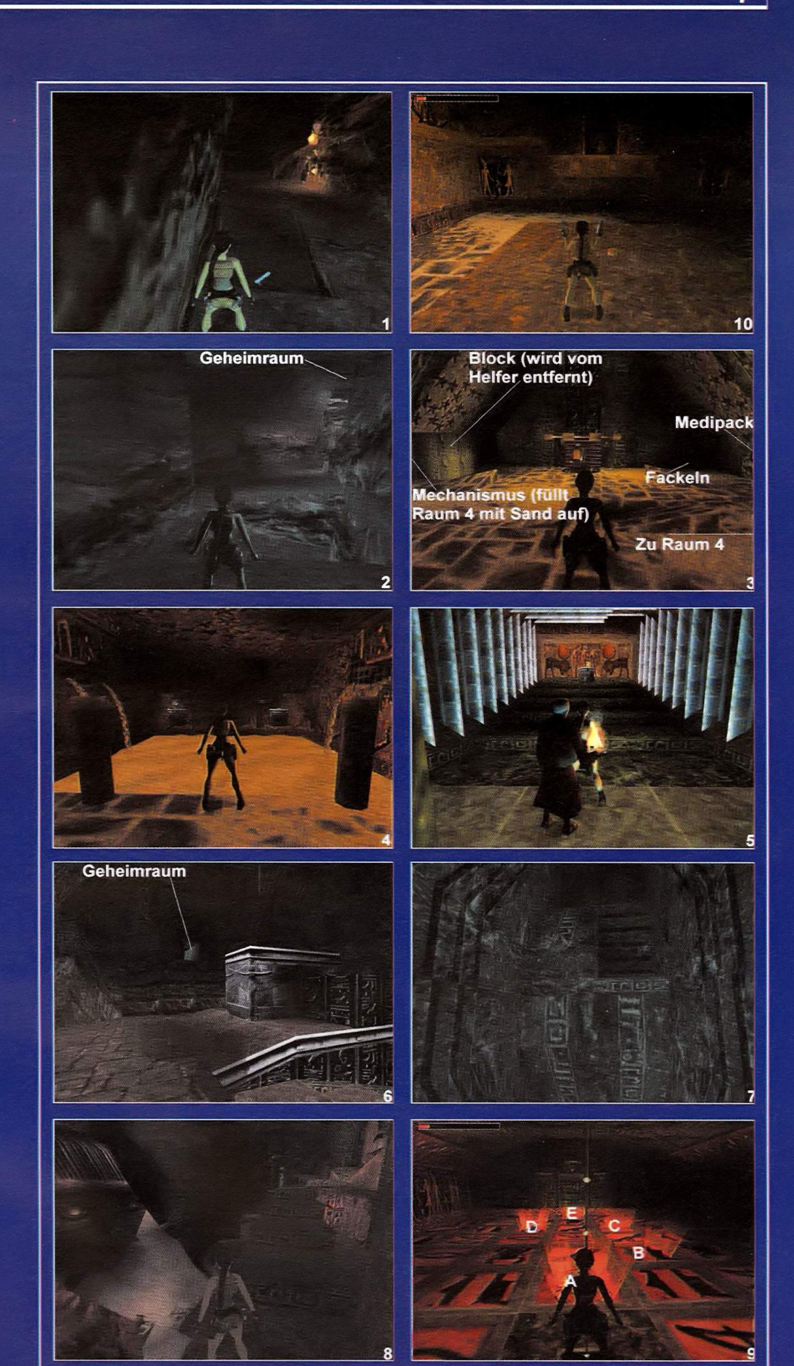
II. Auferstehung

3. Das Grabmal des Seth

Lara nahm das Gewehr, das in einer Mulde lag, an sich (1). Nun ging es abwärts. Der Weg verzweigte sich, Lara bog rechts ab und stieß bei 2 auf ein Geheimnis. Ein schmaler Gang führte in eine kleine Halle, wo die Archäologin, nachdem ihr Begleiter einen Block verschwinden ließ, in das Loch im Südwesten griff. Im Loch auf der anderen Seite des Raumes lagerte ein Medipack. Der Gang im Nordosten führte in eine mit Sand aufgefüllte Kammer. Lara nahm Okular und Medipack an sich und passierte die nun offene Tür in Raum 3. Den nächsten Raum verließ sie in westlicher Richtung, die Falle bei 5 deaktivierte ihr Helfer, und Lara konnte das zweite Okular einstecken. Sie kombinierte die beiden Artefakte miteinander und erhielt so das Auge des Horns, das sie im Vorraum in die dafür vorgesehene Fassung einsetzte.

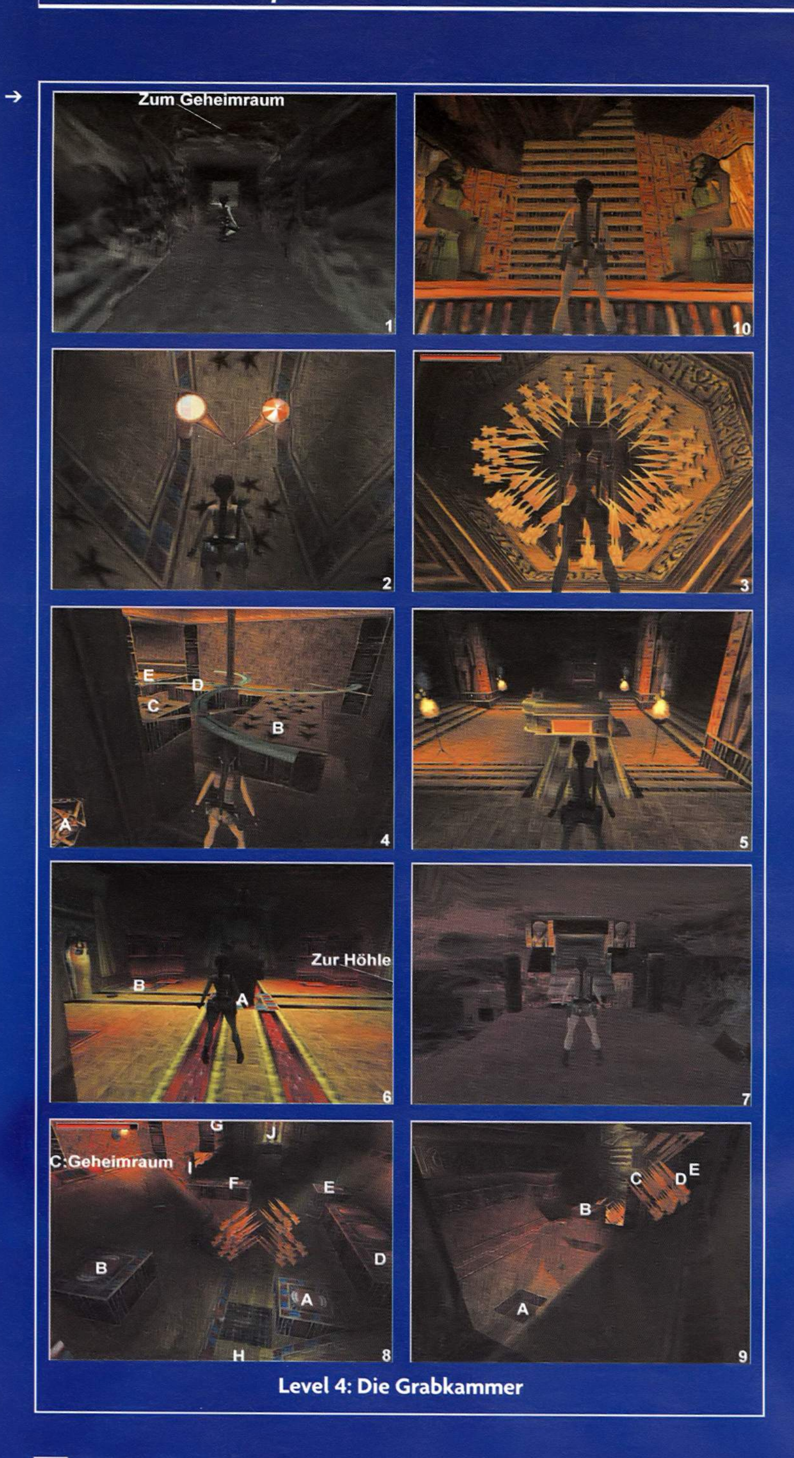
Ein weiteres Geheimnis konnte in Raum 6 gefunden werden. Lara stellte sich auf den Block in der Mitte und gelangte mit Hilfe des Seiles zu einem Durchgang im Süden. Im nächsten Raum mußte sie um ein großes Rad klettern und dabei darauf achten, möglichst selten von der Stachelwalze getroffen zu werden. Die Heldin sprang in einen Gang (7), erschoß drei Hunde und ließ sich in das Loch am Ende des Ganges fallen. Eine Uzi war der Lohn für all diese Mühen.

Lara erreichte nun Raum 8. Der südwestliche Gang führte zu einem mit Petroleum gefüllten See, den ihr Helfer in Brand setzte. Bei der nächsten Abzweigung hielt sie sich nördlich und gelangte nach längerem Marsch zu Raum 9. Hier zog sie an der Stange und sprang über die fünf leuchtenden Bodenplatten zur Tür. Dort steckte sie den zeitlosen Sand ein. Lara verließ die Höhle und kam bei Raum 8 heraus. Sie folgte dem südwestlichen Gang und gab bei 10 der Sta-



Level 3: Das Grabmal des Seth

→



Level 4: Die Grabkammer

tue den Sand in die Hand. Danach kroch sie in den Mund der Statue in Raum 8.

4. Die Grabkammer

Bei 1 (unmittelbar am Levelanfang) sprang Lara, um zu einem Secret zu kommen. Sie ließ sich wieder nach unten fallen und drückte den Schalter. In Raum 2 mußte sie den Stern nehmen und das Zimmer verlassen, bevor beide Zeiger aufeinanderlagen. Lara hüpfte jetzt durch zwei Stachelringe (3) und setzte bei Raum 4 die Hand des Orion in die Fassung ein. Ein riesiges Rad begann sich zu drehen. Lara verzichtete darauf, die Gegenstände einzusammeln, da sie hauptsächlich damit beschäftigt war, den Raum lebend zu verlassen, indem sie im Uhrzeigersinn von Platte zu Platte sprang.

In der Grabkammer (5) trat die Heldin an das Fußende des Sarges und eignete sich das Amulett des Horns an. Die große Statue im angrenzenden Raum 6 wurde von A nach B geschoben. In der großen Höhle hielt Lara sich links und stieg in den oberen Bereich. Bei der Abzweigung bog sie links ab und betrat den Tempel (7). Die beiden Wachhunde wurden ausgeschaltet. In Raum 8 konnte sie zu einem Geheimnis (C) über A und B springen. Mit Sprüngen zu D-F erreichte die Amazone G, wo sie einen Schalter umlwgtw. Lara marschierte zu H und betätigte einen Hebel.

Der große Raum hatte sich verändert: Er war um 90 Grad gedreht worden (9). Die Heldin ließ sich in Loch A fallen und fand den gesuchten Stern. Nun sprang sie zu E. Sie stürzte in das Loch (vorher heilen) und zog an einer Leine. Danach stieg sie wieder hinauf. Lara brachte den Stern bei I (Bild 8) an und schwang sich mit dem Seil zum Skarabäus (J) hinüber. Nachdem sie drei Gegner geschlagen hatte, fand sie sich in der Höhle wieder und lief diesmal nach rechts und dann geradeaus. Bei 10 stieg sie die Leiter hoch. In der folgenden Kammer steckte sie die goldene Schlange ein und floh durch die nördliche Tür. Um den Stacheln im folgenden Raum zu entgehen, mußte Lara einen kurzen Sprint einlegen. Einen Raum weiter sammelte die Akteurin den Verbandskasten ein und ließ sich in die Tiefe fallen. Sie betrat den Tempel und brachte Skarabäus und Schlange an der Wand an. Auf der langen Fahrt nach oben vertrieb ihr eine Mumie die Zeit. Um den Level zu beenden, mußte Lara nur noch aus dem „Aufzug" steigen und einige Schritte laufen.



III. Verfolgungsjagd

5. Im Tal der Könige

Laras Begleiter hatte sie hintergangen: Er war ihr lediglich gefolgt, um sich ihre Schätze



Level 5: Im Tal der Könige

unter den Nagel reißen zu können. Nur durch einen glücklichen Zufall konnte sie die Oberhand gewinnen.
Im Tal erwarteten die Archäologin bereits mehrere Gegner. Sie mußte stets in Bewegung bleiben, da die Ägypter sie mit scharfer Munition beschossen. Nach den Kämpfen sammelte sie in aller Ruhe Medipacks, Munition und die Zündschlüssel ein und erkundete einen Geheimraum (1). Danach stieg sie in den Jeep ein und folgte ihrem ehemaligen Begleiter. Scharfschützen wurden überfahren.

6. Am 5. Grabmal im Tal der Könige

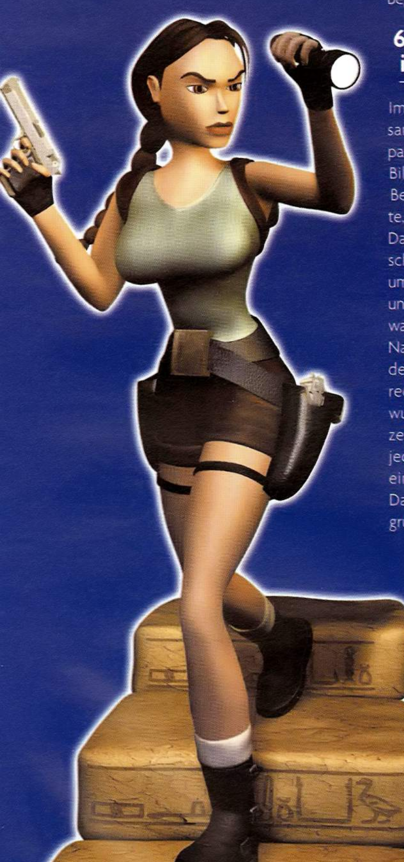
Im ersten Raum verließ Lara den Jeep und sammelte die Munition ein (1). Kurz darauf passierte sie ein Baugerüst (2) und erreichte Bild 3. Bei A konnte sie das Gerüst betreten. Bevor sie in die höhere Etage überwechselte, lief sie nach rechts zu einem Geheimraum. Daraufhin sprang sie bei B zum Seil und schwang sich zum Hebel C hinüber, den sie umlegte. Lara warf den Motor ihres Jeeps an und fuhr durch das Tor. Zwischen den Säulen war ein Medikit versteckt (4).
Nachdem die Archäologin Falle 5 überwunden hatte – die Stachelkugeln kamen von rechts, von links und wieder von rechts – wurde die Verfolgung des gegnerischen Fahrzeugs wieder aufgenommen. Lara legte jedoch bei 6 einen weiteren Zwischenstop ein, um einen Geheimraum zu plündern. Danach folgte sie dem Lieferwagen bis zur grünen Höhle.

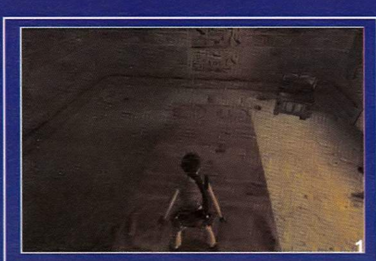
IV. Wiedergutmachung

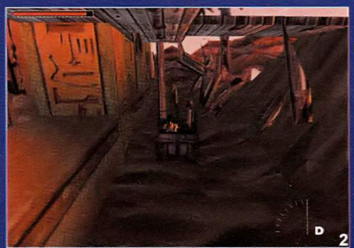


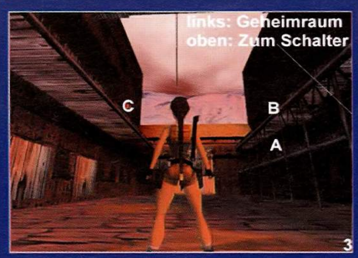
7. Der Tempel von Karnak (1)

Nachdem Lara den Vorhof des Tempels (1) betreten hatte, passierte sie das mittlere Tor. Sie gelangte sowohl zum Dach als auch in eine geheime Kammer. In letzterer mußten die Vasen zerschossen werden, um alle Extras zu erhalten. Lara durchschritt nun die westliche Tür und kletterte im 2. Raum ins Obergeschoß, wo sie zwei Löcher in der







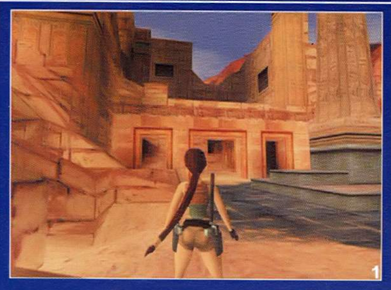


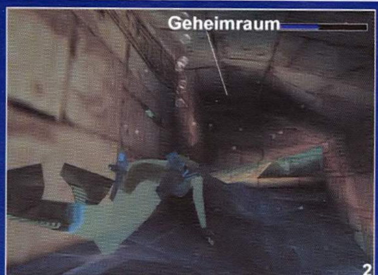




Level 6: Am 5. Grabmal im Tal der Könige

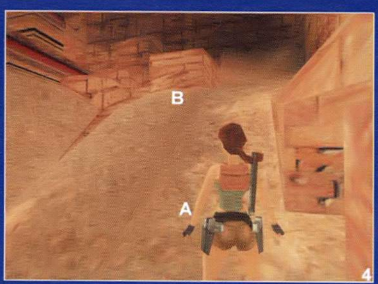
→


1

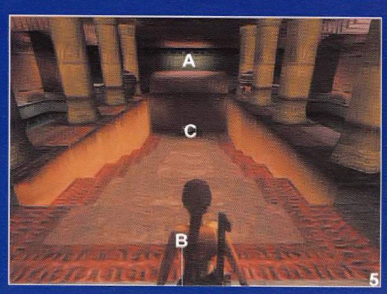


2


3



4



5



6



7

Level 7: Der Tempel von Karnak

Wand untersuchte. Sie nahm die Vase an sich und tauchte im Erdgeschoß ins Wasser ein. Die Tür unter Wasser ließ sich von Hand öffnen. Hinter ihr warteten zwei Geheimnisse (2 und 3). Die Archäologin kehrte zum Vorhof zurück und verließ ihn diesmal durch den nördlichen Ausgang. Mit einem Sprung von A nach B (4) konnte sie das Dach erreichen, wo wieder viele Gegenstände versteckt waren. Nachdem sie alles eingesteckt hatte, betrat sie den Tempel.

In Halle 5 hangelte sich Lara über den linken Abgrund und drückte Knopf A. Dadurch öffnete sich eine Tür, worauf die Heldin Mechanismus B aktivieren und sich anschließend in das neu entstandene Loch C fallen lassen konnte. Lara setzte in Raum 6 die Vase in das Loch hinter der linken Statue ein. Danach schwamm sie durch das Wasser im hinteren Teil des Raumes und sammelte die dort versteckten Extras ein. Nun verließ sie den Raum durch den Spalt im Osten. Danach kehrte sie zum Vorhof zurück, wählte die westliche Tür aus betrat den nun passierbaren nördlichen Gang.

8. Die große Hypostyle Halle (1)

Lara konnte aufgrund der sehr geringen Gegnerdichte die wenigen Hallen in aller Ruhe durchsuchen und ihre Sprung- und Hangelkünste verbessern. Nach einer kurzen Zwischensequenz standen nur noch ein Sprung und einige Meter Weg auf dem Programm.

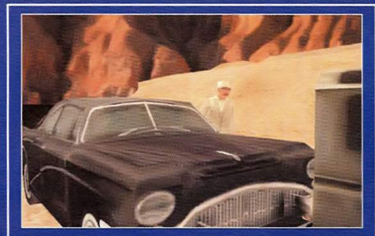
9. Der Heilige See (1)

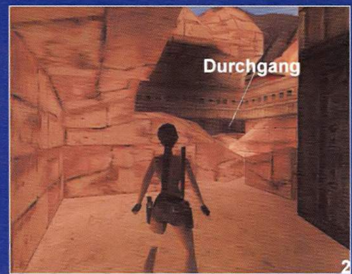
Wann bietet sich einem schon einmal die Möglichkeit, in heiligem Wasser zu baden? Lara nutzte die einmalige Gelegenheit sofort aus und schwamm zur anderen Seite des Sees. Dort wurden zwei Krokodile erschossen, und sie betrat ein düsteres Gemäuer (1). Anschließend durchquerte sie den ersten Raum und rutschte den Abhang bis zur Stange hinab, erklomm sie und wechselte zur anderen Stange über. Nachdem sie auch daran hochgeklettert war, kroch sie durch eine Spalte in einen neuen Raum, in dem sie kräftig an der Kette zog. Im Raum mit den Stangen schlitterte sie ins Wasser.

Auf der Westseite des Sees hatte sich ein Tor im Wasser geöffnet. Im Inneren des Mittelraumes zog sie an einem Hebel (Bild 2). Danach begann sie eine ausgedehnte Tauchpartie und schwamm durch einen langen Unterwassertunnel. Bei der Abzweigung hielt sie sich zuerst rechts unten, weil sich dort eine Gelegenheit zum Luft schnappen bot. Der andere Weg führte zu einem gigantischen Spiegel (3). Lara konnte an der Stelle, an der auf dem Spiegel ein Loch in der Decke abgebildet war, auftauchen. Sie kletterte aus dem Wasser und steckte die zweite Vase ein. Sie schwamm nun zu Raum 2 zurück und gelangte durch den zweiten Unterwassertunnel zum nächsten Abschnitt.

Der Tempel von Karnak (2)

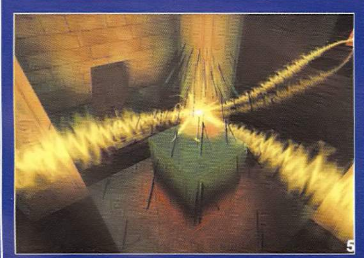
Lara fand sich nahe Raum 6 wieder. Sie setzte die 2. Vase ein. Daraufhin veränderte sich die Konsistenz des Wassers, so daß die Heldin endlich den hinteren Raum betreten konnte. Sie gelangte zu Raum 2, in dem einige Krokodile ihr Unwesen trieben.











Level 8: Die Große Hypostyle Halle

Lara tauchte zum Knopf und nahm den Schlüssel und die Sonnenkönigin an sich. Danach verließ sie den Raum wieder und suchte den Eingang zur Hypostyle Halle auf. Unterwegs lauerten ihr einige zwielichtige Gestalten auf...

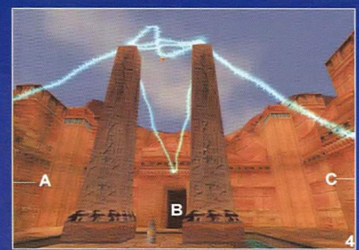
Die große Hypostyle Halle (2)

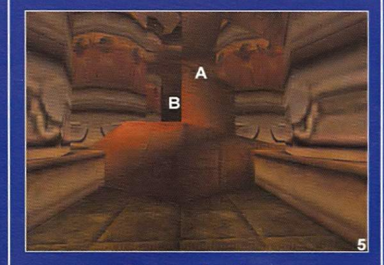
Hier bekam Lara es mit einer neuen Gegnergattung zu tun: Die roten Stabkämpfer konnten aufgrund ihrer perfekten Fernwaffenabwehr nur aus der Nähe besiegt werden, da sie, sobald Lara in Reichweite ihres Stabes kam, die Abwehr aufgaben. Griffen sie jedoch ihrerseits an, zog Lara sich schnell wieder zurück. Direkt nach dem großen Abgrund entdeckte Lara einen engen Durchgang (2). Hier kam der Hypostelschlüssel zum Einsatz. Lara lief geradeaus durch den ersten Raum, kletterte bei 3 ins Obergeschoß und hangelte sich zum Hebel im dritten Raum vor, der die Platte bei B senkte. Die Heldin kehrte zu Punkt A zurück und konnte mit Hilfe der neuen Deckenplatte bequem Punkt B erreichen. Sie stieg zum Deckengewölbe hoch und entdeckte eine Kugel, die auf einer Säule ruhte (4). Ein gut gezielter Schuß darauf genügte, um ein gewaltiges Loch in den Boden zu reißen.
Jetz kletterte die pfiffige Archäologin in das Loch und lief durch den nächsten Gang. An dessen Ende war ein Loch in der Decke. Die action-geladene Lady stieg an der Wand hoch und kam an drei hintereinander gelegenen Räumen vorbei, in denen je ein Holzrad stand. Das erste wurde dreimal, das zweite zweimal und das letzte einmal nach rechts gedreht. Die Heldin kehrte zur unteren Etage zurück und suchte den Kontrollraum auf, in dem sie an einer Leine zog. Drei Hämmer schlugen auf drei Obelisken und die Schutzhülle, die die Sonnenscheibe bisher umgeben hatte, zersprang (5). Lara nahm die Scheibe an sich und verband sie mit der Sonnenstatue. Im Westen des Raumes hatte sich inzwischen eine Falltür geöffnet.







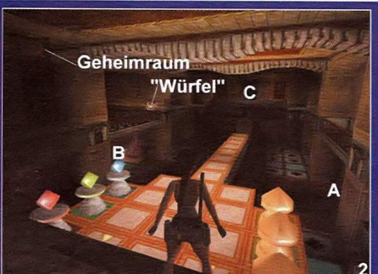


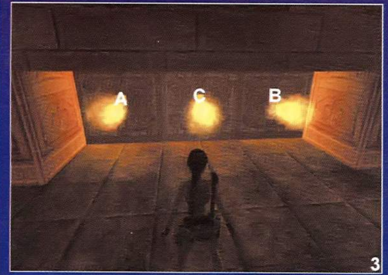


Level 9: Der heilige See

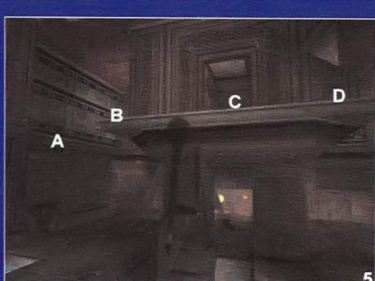
→

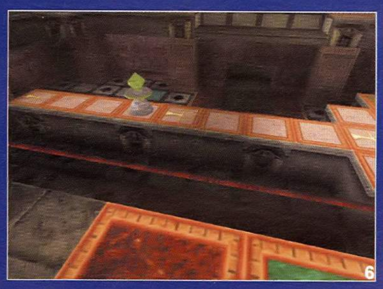














Level 10: Das Grabmal des Semerkhet

Der Weg führte direkt zurück zum heiligen See.

Der heilige See (2)

Praktischerweise kam Lara direkt an dem für sie interessanten Ort an: Die Statue wurde in der Mitte von Raum 4 aufgestellt; es öffneten sich drei Türen. Während A zu einem Geheimnis und C zu einem Medipack führte, gelangte Lara über Tor B zu Raum 5. Plattform A ermöglichte es ihr, die Haltegriffe an der Decke zu erreichen und sich somit zu B hinüberzuhangeln. Sie kroch durch den rechten Spalt und gelangte so in den ersten Stock. Bei 6 sprang sie zu Pos. A und ließ sich im Nebenraum zu Boden fallen. Sie räumte die Nebenkammer aus und trat auf das Tor mit dem Schlüsselloch für das Amulett des Horns zu...

V. Gefangen im Grabmal

10. Das Grabmal des Semerkhet

Lara schlitterte in die Tiefe und sprang bei A (Bild 1) senkrecht hoch, um die Haltegriffe zu fassen zu bekommen, die es ihr ermöglichten, den Raum unverletzt zu durchqueren. Im nächsten Raum rutschte sie an der Stange eine Etage tiefer, nahm die Fackel auf und entzündete sie beim Feuerbecken. Danach stürzte sie eine Etage nach unten und rannte zu einem der drei Löcher (Norden, Osten oder Süden). Dort ließ sie die Fackel fallen und griff in das Loch. Ein schneller Sprung nach hinten und danach einer zur Seite konnte sie aus dem unmittelbaren Aktionsbereich der Käfer retten. Die Heldin mußte alle drei Löcher untersuchen, um die Tür, die sich ein Stockwerk oberhalb befand, zu öffnen.

Sie durchschritt diese Pforte; die südliche Wand entpuppte sich als weitere Tür. Nach einem kurzen Gang stand sie in Raum 2. Lara erklomm jetzt die östliche Wand (bei A) und stand kurz darauf vor der Wand in Bild 3. Zuerst mußten die beiden äußeren Löcher, danach das mittlere untersucht werden. Dadurch verschwand ein Block im Nordosten. In welcher Reihenfolge Lara die Löcher im folgenden Raum inspizieren mußte, zeigt Bild 4. Über die Deckenbalken gelangte sie zum großen Raum (5) zurück. Dort kletterte sie auf die neu entstandenen Gitter (A), sprang zu B, griff in Loch C und führte bei D einen Seitwärtssprung aus, um über das Klettergerüst einen Geheimraum zu erreichen. Danach holte sie sich im Kellerraum die große Steinplatte und kehrte zu Raum 2 zurück.

Diesmal erklomm sie die Wand bei B und untersuchte die Steintafel. Es handelte sich hier um ein Brettspiel: Lara mußte zu Beginn jeder Runde das seltsame Gerät an der Wand drehen, das als Würfel fungierte. Danach stellte sie sich auf den roten, grünen oder blauen Stein, um festzusetzen, welche Spielfigur sich bewegen sollte. Ziel war es, alle drei Steine nacheinander auf das linke Ankhzeichen in Bild 6 zu plazieren, bevor der Gegner das vollbracht hatte (speichert während des Spiels nicht ab, da Ihr sonst dreimal aussetzen müßt!). Das Steingesicht war ein guter Verlierer: Es ebnete Lara den Weg zur Tür C (Bild 2). Die Archäologin durchschritt nun die Vorräume zu den Grabanlagen. Im

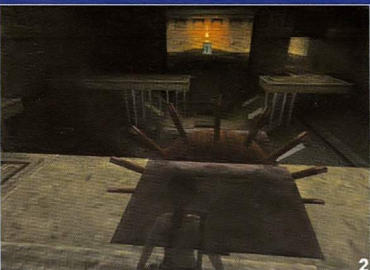
letzten Raum mußte sie eine Stange hochklettern. Der westliche Gang oben führte zu Raum 7. Hier schob Lara die Kristalle auf die Bodenplatten mit derselben Farbe, wobei sie den roten Kristall, der den Weg für die anderen blockierte, zuerst plazierte. Im Raum mit den drei Spiegeln hatte sich ein Loch gebildet. Lara lief zum Sarkophag.

11. Der Wächter des Semerkhet

Durch ein Loch im Boden gelangte Lara in die finsteren Gewölbe unter Semerkhets Grabmal. Durch den Stachelring bei 1 konnte sie mit einem Rückwärtssalto springen. Den nächsten größeren Raum verließ die Heldin durch den Spalt in der Westwand. Bei 2 drehte sie ca. fünfmal am großen Rad, um die Tür vollständig zu öffnen. Sie rannte nun durch das Tor und schnappte sich den goldenen Vraeus. Diesen Gegenstand konnte sie nur von hinten gefahrlos erreichen. Da sich die Tür inzwischen wieder geschlossen hatte, mußte Lara den Rückweg durch den unteren Teil des Raumes antreten. An der Südwand im Raum mit der großen Karte wurde der Vraeus angebracht, so daß ein Laserstrahl die Pyramide in der Mitte der Karte öffnete (3) und den Schlüssel des Wächters freigab. Er wurde in der Ostwand eingesetzt (4). Lara passierte die Falltür und eilte durch den nächsten Gang. Bei Bild 5 konnte sie sich an der Decke festhalten und in einen Geheimraum hangeln. Um alle Extras zu erhalten, mußte sie zweimal in das westliche, zweimal in das östliche und einmal in das südliche Loch greifen.

Der Gang endete mit einer verschlossenen Tür, vor der ein Hebel stand, den Lara schnell betätigte, bevor der Wächter die Tür aufbrach. Lara stürmte bis in den letzten Raum des Gefängnisses des Wächters, entnahm einem Loch eine Fackel, die nahe dem Eingang der Behausung des Wächters angezündet wurde. Mit ihr konnten die beiden Leuchter an der Wand des letzten Raumes zum Brennen gebracht werden. Eine Tür öffnete sich und Lara entdeckte ein Geheimnis. Am anderen Ende des Ganges befand sich eine geschlossene Tür, gegen die Lara den Wächter rennen ließ. Auch die drei Tafeln im nächsten Raum (6), auf denen Augen abgebildet waren, wurden Opfer des wilden Tieres. Der rechte Gang führte zu einem Geheimnis (7), der linke zum Ende des Kapitels, auf dessen Fortsetzung Ihr Euch noch bis nächsten Monat gedulden müßt. ■

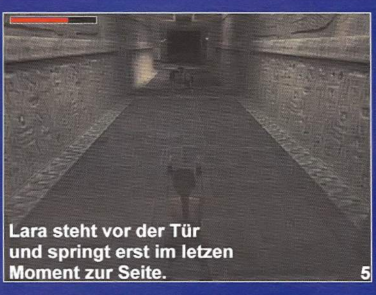

1


2


3



4



5

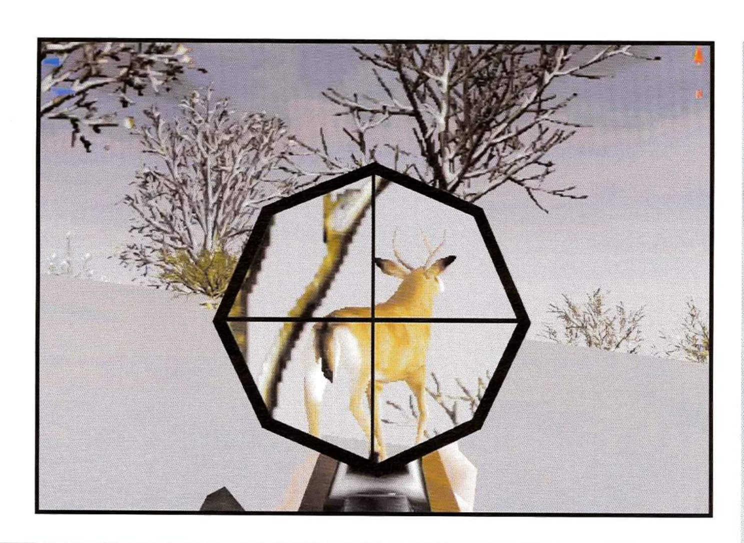


6

Level 11: Der Wächter des Samerkhet



7



Der Jäger im Manne

Chris Peller

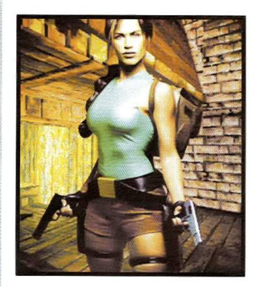
Während in Deutschland der „Autobahnraser" völlig unverständlicherweise ein phänomenaler Erfolg war, erfreut sich die Jagdsimulationsreihe „Deer Hunter" in den Vereinigten Staaten größter Beliebtheit. Im nunmehr dritten Teil der Serie begibt sich der passionierte Waidmann in die US-Bundesstaaten Utah oder Missouri. Zuvor könnt Ihr den Bezirk selbst bestimmen und auch, zu welcher Tages- und Jahreszeit Ihr auf die Pirsch gehen wollt. Ebenso dürft Ihr Eure Ausrüstung wie Waffen (Gewehre, Schrotflinten, Vorderlader, Armbrust oder 44er Magnum), Köder, Karte, Kamera, Witterungsschutz und Wild-Atrappen auswählen und – bevor es richtig ernst wird – auf einem Schießstand Eure Treffsicherheit optimieren. Ansonsten wird das Jägerdasein wirklichkeitsgetreu nachempfunden: Ihr schleicht durchs Revier, lockt mit Brunftgeschrei Marke „röhrender Hirsch" das Wild an und versucht ansonsten, so wenig Lärm wie möglich zu machen, damit sich irgendwann einmal ein kapitaler Bock blicken läßt. Genügend Geduld solltet Ihr schon mitbringen, denn das virtuelle Jagdvergnügen zieht sich über einen längeren Zeitraum hin, ohne daß Euch ein Tier vor die Flinte läuft. Wem die Warterei zu langweilig wird, kann immerhin mit einem Jeep durchs Revier rasen – vorausgesetzt natürlich, daß Euch die Grafik nicht schon längst abgeschreckt hat.



In „Carnivores 2" widmen sich Naturburschen ihrem Hobby dagegen auf eine etwas ausgefallenere Art und Weise. Hier gilt es nicht, Reh oder Hirschkuh zu erlegen, sondern Urzeitechsen abzuknallen. Verschiedene Waffen stehen dafür ebenso zur Auswahl wie unterschiedliche Schauplätze. Bei der Jagd könnt Ihr allerdings sehr schnell selbst zum Gejagten werden und auf der Speisekarte von T-Rex oder Raptor landen. Überraschend angenehm ist vor allem die visuelle Präsentation der Dino-Jagd ausgefallen. Die Landschaften können ebenso überzeugen, wie die verschiedenen Saurierarten mitsamt ihren Animationen (dagegen sieht gar die Dino-Action „Trespasser" ziemlich blaß aus!). Wer also schon immer einmal im „Jurrasic Park" auf die Pirsch gehen wollte, kommt an „Carnivores 2" nicht vorbei. ■

LARA CROFT

Pop Art



Lara-Croft-Darstellerin Rhona Mitra braucht sicherlich keine Bleispritze, um Männer reihenweise ins Verderben zu stürzen. Und singen kann sie auch noch...

Fritz Effenberger

Dave Stewart, bekannt vor allem durch sein Chartstürmerprojekt Eurhythmics, hat es getan (nein, nicht das, bzw. ja, das auch): er produzierte ein dedicated-to-Lara-Croft Album. Diese CD enthält 10 Songs und einen interaktiven Teil (kein Spiel-Level). Bei aller Seichtheit der extrem am Massengeschmack orientierten Stücke fällt doch auf, daß die französische Lara-Darstellerin Rhona Mitra nicht nur zum Sterben gut aussieht (kein Vergleich mit der eckigen Playstation-Archäologin), sondern auch noch ganz passabel singt. Songtitel wie „getting naked" entspringen allerdings der Fantasie der Komponisten und dürften auch im fünften oder sechsten Teil der Croft-Saga keine optische Umsetzung finden. Aufgenommen wurde die Silberscheibe von Dave und Rhona mit allem angesagten Digitalequipment – auf einem Flußdampfer. Und dieser mußte dabei natürlich den Amazonas hinaufschippern, sonst wäre das Thema irgendwie verfehlt. Für die ganz harten Fans gibt es beiliegend noch Rhona-Sammelkarten, mit Abbildungen der Französin in typischen Lara-Posen und -umgebungen.

STORY: BATTLETECH

Schwarze Katze von links

VON TARA GALLAGHER & JAMES LANIGAN

Jedes Jahr sollte man neue Abenteuer erleben, und das letzte Jahr bildet da keine Ausnahme. Zum Beispiel dieser Job, als wir Lawrence beschützen sollten, eine drittklassige Halbindustriestadt mitten im Nichts. Irgend so ein Fatzke hatte wohl Hummeln im Neurohelm von wegen dieser Sternenbund-Ersatzteillager, die es dort angeblich geben sollte. Die Stadt erwartete einen Überfall. Ich behaupte ja nicht, daß wir Black Cats das einzig Wahre sind, obwohl das wahrscheinlich schon der Fall ist, aber es gibt einfach nicht so viele Söldner-Infanterie-Einheiten. Die Lebenserwartung ist kurz. Aber Boots (mein Boß Sergeant Elizabeth Hill) probiert dabei immer ausgeklügeltere Strategien aus, mit denen man einen Mech knacken kann. Manche behaupten, sie sei schon längst durchgeknallt, doch auf diese Weise hält sie uns irgendwie zusammen. Sie ist jetzt schon seit fast zwei Jahren unser Boß, und das ist länger, als manch andere Infanterietruppe überhaupt durchhält.

Eine nette Sache ist, daß die Mechfahrer dich nicht ernst nehmen. Und wenn du ein guter Infanterist bist, dann zeigst du ihnen auf lustige Weise, wie sehr sie sich irren. Und in Lawrence haben wir ein richtiges Feuerwerk veranstaltet.

Es gab tatsächlich einen Überfall, und die Einwohner gerieten vollkommen aus dem Häuschen. Von dem Moment an, als die Landungsschiffe ihre Fracht ausgespuckt hatten, machte das Gerücht die Runde: „Witwen! Die Schwarzen Witwen!" Ich gebe zu, daß mir das Herz für einen Moment in die Hose rutschte, bis Boots mich in die Wirklichkeit zurückholte.

„Wenn das die Schwarzen Witwen sind, dann bin ich Siriwan Kurita", verkündete sie. Und darum krochen Boots, Lou Ling und meine Wenigkeit zusammen mit ein paar Neuen und einigen der hiesigen Cops in einer eklig kalten Nacht durch den Wald, um unsere C-Noten teuer zu verdienen. „Möchtegerns", sagte Boots, als wir das Lager erreichten, „wir sind durch Mutter Naturs höchsteigenes Cryo-Labor gerobbt, um einen Haufen Möchtegern-Witwen zu entdecken." Sie erklärte den Hiesigen, daß diese Nichtskönner sich Spinnen auf ihre Mechs gemalt hätten, um die Leute entweder bis ins Mark zu erschrecken, oder weil sie einfach dachten, es wäre wirklich scharf, wie die echten Witwen auszusehen.

Am nächsten Tag überlegten wir, welche Route sie wahrscheinlich nehmen würden, um die Stadt zu betreten, und bezogen dann unsere Positionen, um sie in Empfang zu nehmen. In einer Stadt hat die Infanterie alle Vorteile auf ihrer Seite. Geringe Größe kann sich äußerst vorteilhaft auswirken, wenn man sich klein machen muß, um einen Riesen in die Falle zu locken. Boots plante, einige Mechs in diese große Industriebäckerei zu locken. Das war ein Labyrinth aus schweren Maschinen, Bottichen und Förderbändern, ein guter Platz, um einen Mech anzugreifen, der gerade damit beschäftigt ist, sich da durchzukämpfen. Wir hatten zwei Angriffsteams in der Bäckerei stationiert, und dann erschien auf Boots' Gesicht dieser liebevolle Ausdruck. „Bill, wie würde es dir gefallen, der Held des Nachmittages zu werden?"

Nun ja, ich hatte vorher schon einige Male für Boots den Helden gespielt, und es hat sich nie als besonders erstrebenswert herausgestellt. Aber in dieser Uniform ist sie der Oberansager, und es machte nicht viel Sinn, die Sache auszudiskutieren. Ich sparte mir also eine Antwort und führte stattdessen ein Angriffsteam aus der Hintertür der Bäckerei hinaus. Die Mechs hatten uns schon passiert und schlenderten gerade in die Stadt hinein. Wir arbeiteten uns von Hauseingang zu Hauseingang bis auf 50 Meter heran.

„Hallo Mädels!" rief ich, als wir ein paar Raketen auf ihre Blechärsche abfeuerten. Es war uns klar, daß ihnen das nicht wirklich wehtun würde. Wir wollten nur ihre Aufmerksamkeit. Und die bekamen wir auch. Zum Glück sind Infanteristen von Mechs aus nicht besonders gut zu entdecken, aber ich hätte mein Königreich, wenn ich denn eins besäße, für ein Pferd gegeben. Wir huschten und hasteten, immer auf Deckung bedacht, zurück in die Bäckerei. Alles, woran ich denken konnte, war, daß Boots hoffentlich eine richtig nette Überraschung auf Lager hatte.

Wir passierten die Tür knapp unter Lichtgeschwindigkeit, mit diesen 50-Tonnen-Suppendosen auf den Fersen. Sobald wir drin waren, winkte Boots uns nach rechts, und wir machten, daß wir aus dem Weg kamen. Zwei Herzschläge später brachen die beiden Mechs sauber durch die Wand. Ich fand Deckung, steckte aber neugierig, meinen Kopf raus. Die beiden Mechs rutschten über den Boden und suchten mit ihren Kanonen irgendwo an den Wänden nach Halt. Sie drehten sich ein paar Mal, vollführten eine hübsche Pirouette und krachten übereinander in und unter ein Förderband, dann rutschten sie auf dem Bauch in einen Bottich mit Schmalz. Eine wahre Fettfontäne ergoß sich über die Mechs.

Boots robbte zu mir herüber. „Nette Idee", sagte ich zu ihr. „Können wir jetzt gehen?" „Hast du mal Feuer für mich, Seemann?" fragte sie, als sie dann ihren Flammenwerfer hob. Das Schmalz brannte wunderbar. Es war ein Geruch, als würden alle Bäckereien der Galaxis gleichzeitig backen. „Jetzt", sagte sie, „sollten wir machen, daß wir hier wegkommen."

Wir hatten gerade in einem anderen Gebäude Deckung gefunden, als die Munition der Mechs explodierte. „Oh, was für ein wunderschönes Feuerwerk", sagte ich, als die Mechs durch das Dach der Bäckerei flogen. „Das wird den Himmel des Erfindungsreichtums erstrahlen lassen." „Laß mich mal überlegen", sagte Boots, „es muß doch einen Weg geben, das ganze Haus niederzubrennen..."



LEBENSERHALTENDE MAßNAHMEN AM PC

Kilojoule und Megabytes



Burger

Der Kalorien-Klassiker für hektische Weltraumgefechte. Klasse kleckert der rote Ketchup auf die Tastatur, daher besonders geeignet bei zensierten deutschen Versionen. Voll krass! Power Wertung: 85%

Pommes

Da sage noch einer, nur Asiaten könnten mit Stäbchen essen! Multikulti in Reinkultur; mit Rot-Weiß die Trikolore der Spieler-Gemeinde. Und wehe, dann spielt einer Capture-the-flag! Power Wertung: am besten bei 200 Grad



Chips

Krude krümeln die krossen Kartoffelscheiben über Tisch und Teppich. Trotz des Namens völlig unbrauchbar, wenn der Pentium durchbrennt. Da kaufen wir lieber bei Intel oder AMD... Power Wertung: 13,8 Promille



Salat

Nahezu fettfrei, deshalb nicht wirklich eßbar. Gefährliche Ballaststoffe und giftig grüne Spurenelemente. Masos stehen aber drauf, wegen dem „Dressing". Na, wenn das kein Fetisch ist! Power Wertung: Für Wiederkäuer



Pizza

Genial für Garfield, aber Käse für den Computer: Schmilzt in der Hand, nicht im Mund! Mit Paprika und Peperoni zu scharf für die BPjS. Ganz zu schweigen von Hackfleisch! Power Wertung: 12,80 DM

Joe Nettelbeck

Daß Computerspiele irgendwann für den Untergang des Abendlandes verantwortlich sein werden, bekommen wir tagtäglich um die Ohren gehauen. Und natürlich haben die Leute, die dies behaupten, völlig recht – aber aus ganz anderen Gründen als den für gewöhnlich genannten. Gewaltverherrlichung und Verrohung, nein, das ist alles Mumpitz. Die wahre, grauenhafte Gefahr, die uns durch Shooter und Strategicals droht, lautet: HUNGER!! Ja, in der Tat, denn wie soll man essen, wenn sich bei jedem zweiten Treffer ein Spaghetti lockenprächtig und schicksalsmächtig um das „S" wickelt? Ein paarmal sowas, und das „S" stellt den Betrieb ein! Fast wie die S-Bahn! Und dann? Dann wird beim nächsten Liebesbrief aus der Suzi eine Uzi – und wie sieht das aus!?

Oder andersrum: Wie soll man spielen, wenn die Geliebte zum Schweinsbraten ruft? Kann es denn wirklich sein, daß man für Fleisch und Fleischeslust den Avatar im Stich läßt, der sich gerade in Ultima 9 durch den Dungeon kämpft, um die Tugenden zu retten? Na gut, äh, vielleicht...

Reden wir also lieber von Opposing Force – das Elektroschock-Monster von vorn, die erwähnte Suzi hingegen von hinten mit dem lieblichen Abendmahl aus Feigen, Austern und Petersilie? Nein, da halten wir lieber die Elektroschocks aus! Tja, und schon ist die Ehekrise da. Woran man sieht, daß Computerspiele nicht nur negative Auswirkungen haben.

Ganz davon abgesehen, passen Austern einfach nicht! Schon mal so eine Schwabbel-Schwubbel-Auster über die Tastatur gekippt? Nein? Ich auch nicht, aber Kaffee, ersatzweise. Das Ergebnis war ein blitzeblankes neues Keyboard, und wenn sowas auch oberflächlich betrachtet die Konjunktur festigen mag, so plündert es im Gegenzug meine Geldbörse, bis sie porentief rein ist. Was wiederum verhindert, daß ich mir endlich eine Gehilfin einstelle, die meine Texte schreibt, während ich im Bett, äh, faulenze und Austern verzehre...

Das Ergebnis ist nichtendenwollende Arbeitslosigkeit, wirtschaftliche Depression, HUNGER und ganz allgemein der Untergang des Abendlandes.

Tja, so ist das nämlich in Wahrheit. Doch als Spezialisten für dämonische Bedrohungen springt nun die Power Play in buchstäblich letzter Sekunde in die Bresche und präsentiert somit die komplett durchgetestete Rettung vor dem Hungertod:

MAHLZEIT!!!..■



Cola

Milch und Kekse sind für Schattenparker, doch Cola setzt den Krieger unter Strom: Ein Glas davon im Kerzenschein, und Lara läßt das Scherzen sein. Power Wertung: 330 (Watt immer Ihr Volt!)

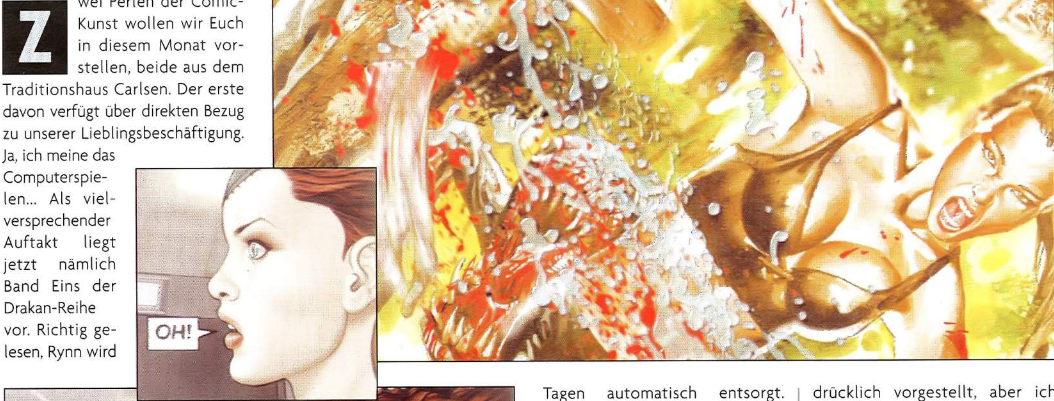
Ein paar Nachschub-Quellen

- ★ www.joeys.de
  liefert in 67 deutschen Städten von Apolda bis Zwickau Pizzen aus.
- ★ www.bringdienst.de
  faßt Lieferdienste nach Regionen geordnet zusammen.
- ★ www.bringer.einkaufsführer.de
  liefert die verschiedensten Waren direkt oder per Postversand.
- ★ www.gemuesekiste.de
  ist eine Sammeladresse für bundesweit über 400 Biokost-Zulieferer

Comics zum Abheben

Fritz Effenberger

Zwei Perlen der Comic-Kunst wollen wir Euch in diesem Monat vorstellen, beide aus dem Traditionshaus Carlsen. Der erste davon verfügt über direkten Bezug zu unserer Lieblingsbeschäftigung. Ja, ich meine das Computerspielen... Als vielversprechender Auftakt liegt jetzt nämlich Band Eins der Drakan-Reihe vor. Richtig gelesen, Rynn wird mit Pferdeschwanz, Schwert und Lederbikini in Zukunft regelmäßig durch den Blätterwald wirbeln. Besonders erfreulich ist dabei, daß für die Umsetzung auf Papier der deutsche Zeichner Timo Würz gewonnen werden konnte, der bereits mit farbkrassen Arbeiten wie „XTC" aufzufallen wußte. Auch bei den Abenteuern der abenteuerlichen Amazone fällt auf, daß Timo nicht nur von Richard Corben gelernt hat, reichlich fleischig zu malen, sondern darüber hinaus wie kein Zweiter pure Geschwindigkeit zu Papier zu bringen versteht. Die Story, zeitlich vor der Handlung des Spiels angesiedelt, wimmelt deshalb auch nur so von Explosionen, Drachenfeuer und Actionszenen. Der zweite Volltreffer im Bereich „Literatur, die für PC-Spieler in Frage kommt" hört auf den Namen Megalex. Die Schöpfer dieses Werkes sind ebenfalls keine unbekannten im Genre: Fred Beltran an der Feder (bzw. am Mac) und Alexander Jodorowsky als Verfasser der Story, wirkten schon zusammen an den Ausläufern der „Inkal"-Reihe, die durch keinen Geringeren als Jean Giraud alias Moebius bekannt wurde. Eine verdammt kaputte Zukunftswelt ist Schauplatz des Geschehens. Der ganze Planet ist, bis auf zwei organisch besudelte Flecken, völlig von rechtwinkligen Besiedelungskomplexen überwuchert. Beton-Stahl-Neogotik des auslaufenden dritten Jahrtausends. Menschenmaterial wird durch Klonen bereitgestellt und nach einem Verfallsdatum von 400 Tagen automatisch entsorgt. Ausgenommen vom Todeskreislauf sind nur die Aristo- und Technokraten. Bis eines Tages eine Anomalie auftritt... Das alles wird im aktuellen ersten Band sehr eindrücklich vorgestellt, aber ich wette, daß das Drama im zweiten und dritten erst so richtig seinen Lauf nimmt. So jedenfalls sollten Sci-Fi-Comics gestrickt (und gezeichnet) sein.



Monster des Monats



Besonders erschreckt hat uns in diesem Monat der schießwütige Eyeball, den man aber beruhigenderweise nur in id-Software's neuestem Arena-Spiel antrifft

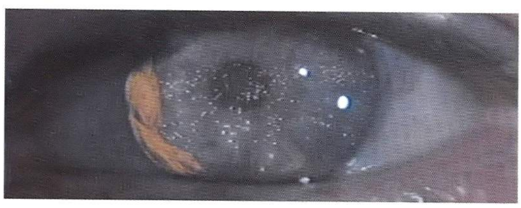
DVD-TIP (PAL, REGION 2)

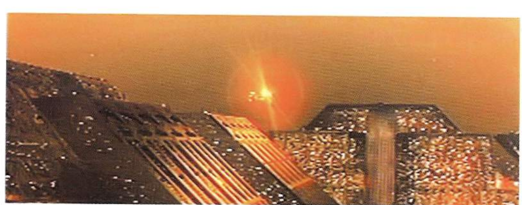
Blade Runner – The Director's Cut

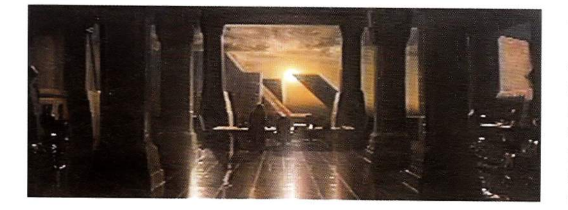


Chris Peller

Eigentlich gehört „Blade Runner" sowieso in die private Sammlung eines Cineasten, ist doch Ridley Scotts düster-stilistische Zukunftsvision nach dem Roman „Do Androids Dream Of Electric Sheep" von Philip K. Dick ein Meisterwerk des SF-Films. Die vorliegende DVD von Warner beinhaltet nicht die Version, die immer wieder im Fernsehen ausgestrahlt wird, sondern den vom Alien-Regisseur authorisierten, sogenannten „Director's Cut", der erst Anfang der 90er Jahre erstmals veröffentlicht wurde. Im Vergleich zur herkömmlichen europäischen Kinofassung fehlen beispielsweise die Voice-Overs sowie das Happy-End, und außerdem entschärfte man teilweise die Gewaltszenen. Hinzugefügt wurde dagegen unter anderem eine 12 Sekunden lange Einhornszene, währendReplikantenjäger Deckard alias Harrison Ford Piano spielt. Allein das vorzügliche Bild und der Digital-Ton (endlich kann man Vangelis legendärem Soundtrack in bestechender Qualität lauschen) rechtfertigen den Kauf, denn ansonsten enttäuscht die Edition in puncto Ausstattung. Lediglich die obligatorischen Features wie Untertitel in verschiedenen Sprachen, Szenenanwahl und englischer Originalton hat die DVD zu bieten, auf spezielles Bonusmaterial und Gimmicks – wie zum Beispiel ein „Making Of", Audio-Kommentar des Regisseurs oder ähnliches – muß man leider verzichten. ■







Grenzenlos

Ralf Müller

Ein DVD-Player ganz ohne Ländercode? Der ohne weiteres alle DVD-Filme – egal, ob in Taipeh, Honolulu, Toronto oder Türkheim gekauft – ohne zu murren abspielt? Die schweizerische Version des Yamakawa-Players namens RAITE beherrscht nicht nur diese flexible Kunst, sondern verarbeitet ganz nebenbei darüber hinaus auch Video- und Audio-CD. Zu allem Überfluß wird es auch noch mit Fernbedienung, einem deutschen Handbuch und einer reichhaltigen Ausstattung an Kabeln geliefert. Und das ganze Wunderding bietet der Versandhandel (Pearl Agency) für sagenhafte 500 Mark an. Das kann sogar noch übertroffen werden: Wer 100 Mark mehr ausgibt, erhält den Player noch mit MP3-Fähigkeit. Er verarbeitet selbstgebrannte CD-ROMs, wobei auf eine einzelne Scheibe bis zu etwa 200 digitale Musikstücke (im berühmten MP3-Format) passen. Auf diese Weise läßt sich manche Party mit nur einer CD prächtig beschallen.

Und wo ist der Haken? Eigentlich gibt es nur kleinere Widrigkeiten: Nicht jede Sorte CD-Rohlinge wird vom Player erkannt (hängt mit der Farbe des eingebauten Lasers zusammen) und die überfrachtete Fernbedienung verlangt ein bißchen Phantasie und Konzentration. Ansonsten aber haben wir die digitale Qualität und die tadellose Handlichkeit (vom Auspacken bis zum 1. Film keine 5 Minuten) des Gerätes genossen. Der Preis ist Sensation, da verzichtet man gerne auf ein bekanntes Markenlogo. Außerdem sieht das Gerät auch noch verdammt gut aus.



Ländercode?

Digitale Medien haben eine Eigenschaft: Sie nutzen nicht ab und jede Kopie sieht so gut aus wie das Original. Kein Wunder, daß Musik- und Filmindustrie versuchen, die Digitaltechnik derart zu bremsen, daß nicht in jedem Wohnzimmer eine fröhliche Kopierwerkstatt entsteht. Darum wurde mit den Herstellern von DVD-Laufwerken der Ländercode erfunden: Jeder Kontinent erhielt eine Ziffer, die verschlüsselt auf den DVD-Medien für diese Märkte abgelegt wird. Ein in Europa (Zone 2) gekaufter DVD-Player weigert sich üblicherweise, einen aus Kanada oder USA importierten Film (Zone 1) abzuspielen. Der Code läßt sich bei manchen Geräten bis zu fünfmal umstellen, aber dann ist Schluß. Garantie-gefährdende Umbauten, importierte Player oder PC-Laufwerke (hier „helfen" Software-Tools) waren bislang die Umwege für Freunde ausländischer Filme. *rm*

DVD-TIP (NTSC, REGION 1)

Bride Of Chucky

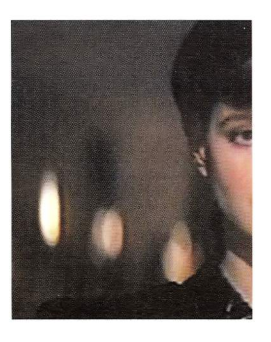
Chris Peller

Sobald eine Hollywood-Produktion ein kommerzieller Erfolg wird, läßt erfahrungsgemäß eine Fortsetzung nicht lange auf sich warten. Seit Ende der 80er Jahre, als sich die Filmpsychopathen Freddy Krueger, Michael Myers und Jason Voorhees bereits munter durch ein Sequel nach dem anderen schnetzelten, trieb mehrfach auch schon die Mörderpuppe Chucky ihr Unwesen. Mit „Bride Of Chucky" (dt. Titel: „Chucky und seine Braut") fand der vierte Teil der Saga um das Kinderspielzeug, in dem sich die Seele eines Serial-Killers eingenistet hat, auch den Weg in die deutschen Kinos. In den Vereinigten Staaten wurde der Streifen dagegen schon lange vor dem hiesigen Kinostart auf DVD veröffentlicht.

Normalerweise kann man von dem dritten Aufguß einer Thematik nicht allzu viel erwarten, doch diesbezüglich entpuppt sich der Film als echte Überraschung. Diesmal unterstützt Jennifer Tilly, die mit ihrem lesbischen Verhältnis mit Gina Gershon in „Bound – Gefesselt" für prickelnd-erotische Momente sorgte, tatkräftig Chuckys blutiges Treiben. Tilly verkörpert die bis über beide Ohren in den verstorbenen Massenmörder verliebte Tiffany, dessen Seele in der Puppe ein neues Zuhause gefunden hatte. Da Chucky am Ende des dritten Teils übel mitgespielt wurde, flickt sie zu Beginn der Horror-Comedy die Überreste wieder zusammen und versucht, die leblose Killerpuppe mit Hilfe des Handbuches „Voodoo for Dummies" zu reanimieren. Dies gelingt ihr tatsächlich, doch das Wiedersehen mit ihrer großen Liebe verläuft anders als erhofft. Letztendlich landet auch Tiffanys







Seele in einer Puppe. Nur durch ein Medallion, das zusammen mit den Gebeinen des Killers begraben wurde, kann das ebenso mord-



lüsterne wie ungewöhnliche Paar ihre Seelen wieder in menschliche Körper transferieren. Gemeinsam mit einem ahnungslosen jungen Pärchen, das von Zuhause durchgebrannt ist, um heimlich zu heiraten, reist das Duo nun quer durch die Staaten, wobei Leichen ihren Weg pflastern.

Neben einigen derb-blutigen Sequenzen würzte Regisseur Ronny Yu „Bride Of Chucky" mit einer gesunden Portion Humor (darunter wirklich köstlich-makabere Kommentare von Chucky, dem Schauspieler Brad Dourif im Original wieder einmal seine Stimme lieh) sowie herrlichen Anspielungen an andere Genre-Werke. Insgesamt nimmt sich der jüngste Teil der Reihe selbst nicht ernst, wodurch der Streifen zu einer verblüffend erfrischenden Unterhaltung für weniger zartbesaitete Gemüter wird. Und außerdem wird endlich eine Frage beantwortet, über die sicher so mancher grübelte: Will man nämlich Regisseur Yu Glauben schenken, so besitzen Puppen tatsächlich einen Sexualtrieb...

Abgesehen von der exzellenten Bild- (im Widescreen-Format) und Tonqualität (in Dolby Surround) reizen einige Extras zum Kauf dieser DVD: Unter anderem befinden sich ein „Making Of", der Kinotrailer, Produktionsnotizen, die Geschichte von Chucky und Jennifer Tillys Tagebuch auf dem Datenträger. Ferner rundet eine Ton-Spur mit den Bemerkungen von Regisseur Ronny Yu sowie eine weitere, in der Jennifer Tilly, Brad Dourif und Drehbuchautor Don Mancini die Geschehnisse kommentieren, dieses Fest für Chucky-Fans ab.

(Zu beziehen u.a. bei US Video Center, Heimsheimer Str. 22, 70499 Stuttgart, Tel.: (0711) 8802520)





Hangsim

LAUTLOS DAHINGLEITEN – DIE NEUE „ENTSPANNUNGSTHERAPIE" AM PC...

Eine Lücke wird geschlossen: Jetzt können auch Paragliding-Fans am PC in die Lüfte steigen. Aber das ist bei weitem nicht alles, was „Hangsim" zu bieten hat...

Thomas Ziebarth

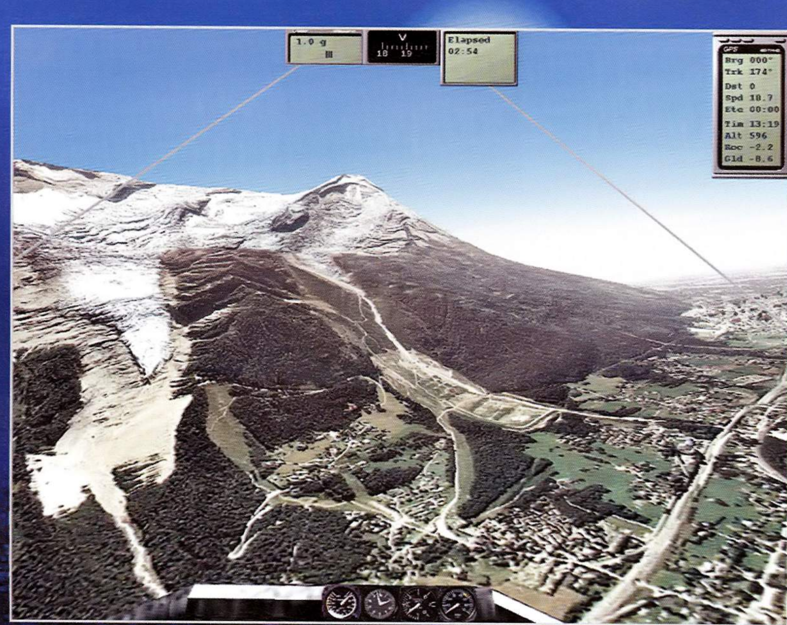
Wer zivile Flugsimulationen mag, den dürfte bestimmt auch dieses Programm interessieren. Weitab von Stress, Hektik und Höchstgeschwindigkeiten kann der Flugbegeisterte hier mit Gleitschirmen, Drachen, einem Segelflugzeug und drei verschiedenen, motorisierten Ultraleicht-Fluggeräten abheben. Hoch über den Bergen seine Runden zu drehen, nach Thermik zu suchen oder sich einfach ins Tal hinabgleiten zu lassen kann ungemein entspannen. Mehrere traumhafte Berglandschaften rund um den französischen Ferienort Chamonix

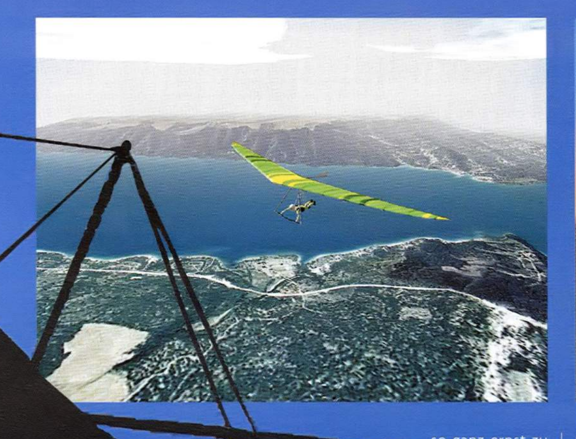


Name: Hangsim
Hersteller: Wilco Publishing / UbiSoft
Web: www.wilcopub.com
Schwierigkeitsgrad: einstellbar
Spiel/Anleitung: Englisch/Deutsch
Multiplayer: –

Mindestanforderungen: : P 166, 32 MB RAM, 8 x CD, D3D-taugliche VGA-Karte
Empfohlen: P 200, 64 MB RAM, 3D-Beschleuniger

3D-Unterstützung:
D3D
OpenGL
3Dfx
Steuerung: Yoke/Pedals (empfohlen)
Maus
Tastatur
Joystick
Gamepad
Lenkrad
Genre:
Strategie
Action
Adventure
Wirtschaft
Rollenspiel
Sportspiel
Simulation
Wertungen für:
89% Grafik
65% Sound
95% Musik



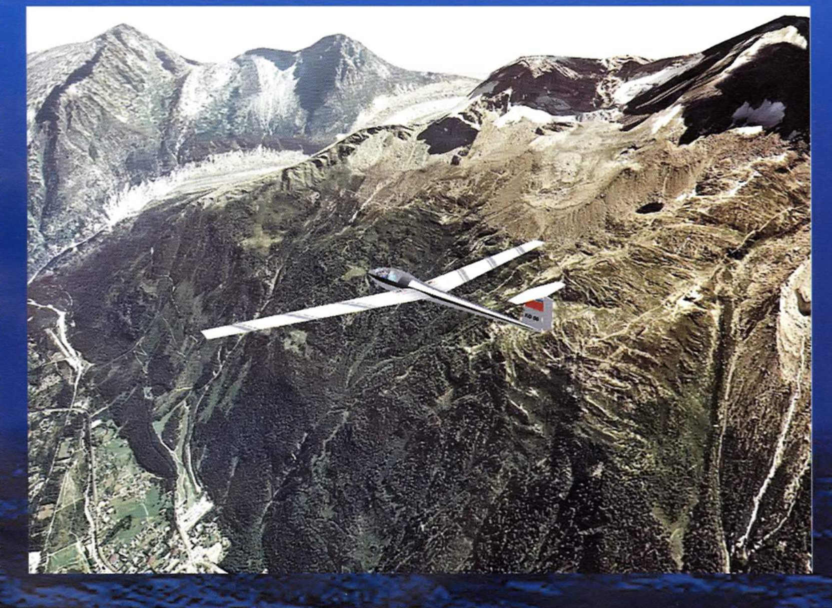


mit Gipfeln bis 4000 Meter gehören ebenso zum Szenario, wie die Steilküsten von Torrey Pines und Städte wie San Diego und Orange County. Jedes Gelände besitzt seine natürlichen, charakteristischen Eigenheiten, was Auf- oder Abwinde betrifft. Und absolut real geht es zu, wenn es heißt die wichtigen, warmen Aufwinde zu finden. Bei günstigen Verhältnissen kann der geübte Pilot seinen Gleiter stundenlang in der Luft halten. Aber keine Bange: Um dem Segelflug-Einsteiger das Ganze etwas zu erleichtern, kann je nach eingestelltem Schwierigkeitsgrad die Thermik durch transparente, sich drehende Luft-Säulen optisch dargestellt werden. Zur Orientierung in luftiger Höhe sind ein Kompass und ein mobiles GPS-System auf dem Flug mit dabei. Auch auf Höhenmesser, Steigratenanzeiger (Variometer) und Geschwindigkeitsmesser müssen wir nicht verzichten.

Was das Fluggeschehen selbst betrifft, kann eine von vier verschiedenen Rubriken gewählt werden: „Free Flight", „Challenge", „Competition" und „Fun". Letztere ist nicht so ganz ernst zu nehmen – wie der Name schon sagt. Die anderen sind jedoch echte Simulationen, bei denen es heißt, sein Fluggerät beherrschen zu lernen. Im „Free Flight" sucht man sich völlig frei aus, wann man womit wohin fliegen will.

In der „Challenge" fliegt man allein und soll beweisen, daß man seinen Gleiter wirklich beherrscht. Es müssen vorgeschriebene Manöver absolviert werden, die je nach eingestellter Schwierigkeit variieren. „Competition" ist schließlich ein richtiger Wettbewerb, der gegen andere Piloten ausgetragen wird. Auch hier ist das Geforderte abhängig vom gewählten Fluggerät und dem entsprechenden Schwierigkeitsgrad. Im „Competition"-Modus und in der „Challenge" gibt es übrigens Punkte. Im „Fun"-Modus schließlich haben wir einen mit Raketen gespickten Gleiter, mit dem es gilt, „Eindringlinge" aus dem eigenen Luftraum zu vertreiben – naja hätt's eigentlich nicht gebraucht...

Alles in allem ist „Hangsim" etwas zum Abschalten, zum Relaxen. Nicht nur die beeindruckende Landschafts-Grafik machen es zu einer wirklich sehenswerten Bereicherung für jeden eingefleischten „Zivi-Flieger". Auch die Ruhe, die dieses Programm ausstrahlt ist bemerkenswert. Sie wird zusätzlich von einer meisterhaft zur Situation passenden Klaviermusik unterstrichen. ■



NEUES AUS



ICQ 2000 KOMMT

Ich suche Dich

Das wahrscheinlich meist genutzte Messenger-Tool ICQ wird um die 2000er Versionsnummer bereichert. Derzeit nur als Alpha-Version einem begrenzten User-Kreis zugänglich, können sich Interessierte unter **www.icq.com/alpha/private/new_features.html** über die neuen Funktionen informieren.



ISDN XXL

Billiger Sonntag

Die Telekom (**www.dtag.de**) kündigte neue Preissenkungen und Produkte an, darunter auch ein so genanntes „ISDN XXL"-Angebot, das speziell für Onliner interessant sein soll und kostenloses Surfen an Sonntagen in Aussicht stellt.

ECORE FLATRATE VORERST AM ENDE

Angebot in Aussicht gestellt

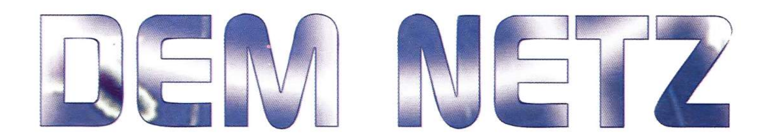
Nach Problemen mit der Telefongesellschaft Telepassport kündigte der Provider Ecore (**www.ecore.net**) allen Kunden seines Flatrate-Angebotes. Die Firma stellt eine neue Offerte jedoch für diesen Januar bereits wieder in Aussicht.



MAGISCHE PROBLEME

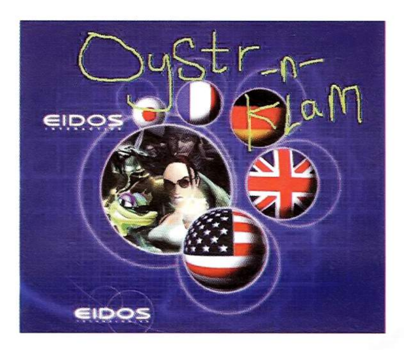
Feuerzauber

Verzauberte Onlinegefechte verspricht Mythic Entertainment (**www.mythicgames.com**) mit dem 3D-Shooter **Spell Binder: The Nexus Conflict**. Die Demo auf unserer CD verschafft einen ersten Eindruck von diesem Titel. Onlinezugang zum Probespielen ist jedoch Voraussetzung!



HACKERTRIEB

Gehackte Lara



Kurz vor Jahresende machte sich noch ein gelangweilter Hacker daran, die Eidos-Seite zu verändern. Seine Meinung zu Lara dürfte dem Hersteller nicht notwendigerweise gefallen haben, entsprechend schnell war das Problem dann auch behoben.

FANTASTISCHES MOD-UPDATE

Fang mich

Für Heretic II, den Shooter im Fantasy-Ambiente, mehren sich für dessen Multiplayer-Modus die kostenlosen MODs (Modificattions). Vom altehrwürdigen **Team Fortress** inspiriert, wurde bereits vor geraumer Zeit ein CTF-Modus (Capture The Flag) mit dem Namen **The Heretic Fortress** fertiggestellt, der nun ein weiteres Update erfahren hat. Mehr unter **www.hereticii.com**



PREPAID-FLATRATES

Pauschaltarif

Der Bitburger Provider Silyn-Tek (**www.surf1.de**) hat die Einführung sogenannter Prepaid-Flatrates angekündigt. Ähnlich dem Prinzip der Prepaid-Karten im Mobilfunkmarkt kauft der Kunde ein Kontingent im voraus. Je nach gewähltem Tarif wird der Internetmonat zwischen 189 und 99 Mark kosten. Einführungstermin sollte der 15. Januar sein. Des weiteren wurden Preissenkungen bei den anderen Tarifmodellen angekündigt.

Surf 1

Abenteurer gesucht

All jene, die enttäuscht sind, daß wir anscheinend unser Online-Tagebuch zu den Akten gelegt haben, können aufatmen: Es wird weitergehen. Nur diesmal seid Ihr gefragt! Denn, egal, ob Ihr in Britannia, Norrath oder Dereth Euer Unwesen treibt, ist es bestimmt die eine oder andere Geschichte wert. Mit anderen Worten: Wir möchten von Euch Erlebnisberichte haben – ganz gleich, ob witzig, tragisch oder kämpferisch – nur spannend sollte es sein! Der von der Redaktion monatlich gewählte Gewinner erhält eine Vollversion eines aktuellen Titels. Schickt uns also Euren Beitrag von maximal 3000 Zeichen, möglichst mit Screenshots an: **ppdiary@future-verlag.de**

TESTPHASE VORBEI

Weitere Flatrate

Internet Professional bietet nach Abschluß der Testphase nun mehrere Flatrate-Tarife an. Die sogenannte „Full-Flat"-Rate kostet 189 Mark bei einer Laufzeit von sechs Monaten. Weitere Informationen unter **www.internet-professionell.com**.

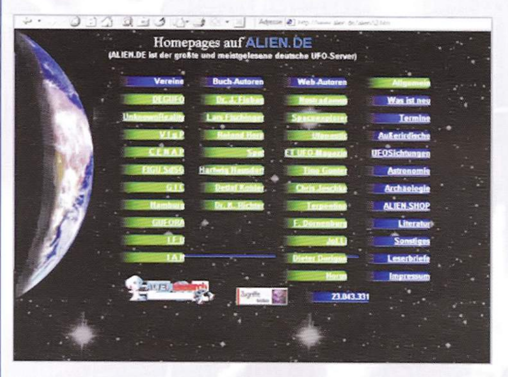
POWER PLAY Webtips



atenfriedhöfe, abgerissene Links und verschollene Server prägen oft den Ausflug ins weltweite Netz. Nur selten sind es die Informationen selbst, die Surfer ins Web ziehen. Interessant aufgemachte Angebote, kuriose Meldungen oder einfach witzige Ideen liefern das Salz in der Suppe. Monatlich begeben wir uns für Euch in den Online-Dschungel, um Famouses, Kurioses oder einfach nur Nützliches zu entdecken.

DIE WAHRHEIT IST IM NETZ

Nicht erst seit dem Erfolg der **Akte-X**-Serie ist die Frage nach außerirdischem Leben populär. Daß es nicht nur im Land der unbegrenzten Verschwörungstheorien USA Organisationen gibt, die sich mit UFO-Sichtungen und deren Erklärungen befassen, beweisen **www.guforc.com** und **www.alien.de.** Neugierige, Aufgeschlossene und Menschen, die glauben möchten, finden dort genügend Material zum Eintauchen, Nachdenken und Weitersurfen.





MILLIONENCHANCE



Lotto spielen kostet Geld, die Chancen sind nur gering und zu allem Überfluß gibt es nur eine wöchentliche Ziehung. Glücksritter, die mehr wollen, sollten bei web.de vorbeisurfen. Täglich können eine Million Mark gewonnen werden. Das Tippsystem ist dem des Lottos ähnlich, nur das beim Millionenklick 7 aus 50 Nummern gezogen werden.
Die tägliche Chance für den Traum vom Reichtum findet Ihr unter **millionenklick.web.de**

Was wißt Ihr?

Natürlich suchen wir ständig nach Sites im Netz, doch Abgabetermine und andere Unwägbarkeiten hindern uns einfach daran, in Ruhe einen beschaulichen Surf-Nachmittag einzulegen. Wir alle haben unsere Lieblings-Sites, der Bookmark-Ordner ist bestimmt bei jedem randvoll mit Online-Angeboten, die auch andere kennen sollten. Schickt uns doch einfach Eure Lieblingsseiten, dabei soll es nicht in erster Linie um Spiele gehen. Nahezu alle Themen sind willkommen. Wohin? Natürlich an **ppost@future-verlag.de**

DEINE MEINUNG ZÄHLT







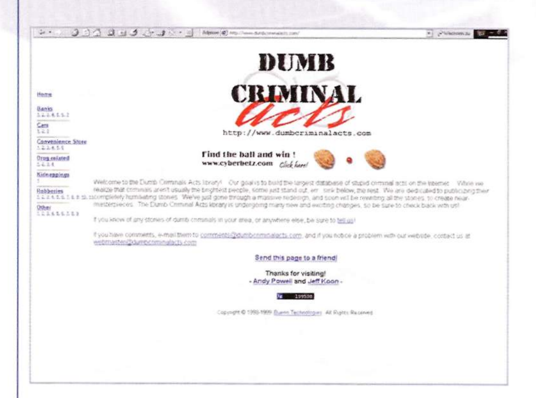
Communities im Internet sind in. Drei deutsche Sites beschäftigen sich seit geraumer Zeit ausschließlich mit Erfahrungen der Surfer zu allen erdenklichen Dingen: Ob Urlaubsfahrten oder Produktkritiken. Alles wird ungeschminkt, rein subjektiv beschrieben und diskutiert. Fernab phantastischer Werbekampagnen und Herstellerversprechungen lassen hier die Menschen ihrer Meinung freien Lauf. Wer mitreden und -meckern möchte, schaut bei www.ciao.com, www.amiro.de und www.dooyoo.de vorbei und meldet sich an!

DOKTOR AUF ABWEGEN



Während des ersten Ultima-Online-Jahres wurde der Macher unter dem Namen **Dr. Twister** innerhalb der UO-Fangemeinde zum ersten Mal richtig bekannt. In erster Linie veröffentlichte er Fehler des virtuellen Britannias und Erklärungen, wie Spieler sich diese zunutze machen konnten. Mittlerweile wurde aus der einzelnen Seite ein komplexes Netzwerk, daß sich verschiedenen Online-Only-Games widmet. Interessierte schauen bei **www.drtwister.com** nach.

VERBRECHEN MACHEN NICHT DUMM



Verbrecher sind es dagegen schon zuweilen. Diese gewagte Aussage beweist eine amerikanische Seite, die es sich zum Ziel gesetzt hat, die dümmsten Verbrechensversuche zu sammeln und lesegerecht aufbereitet ins Netz der Netze zu stellen. Momentan stammen die meisten protokollierten Dummheiten aus den USA, aber die Macher freuen sich über weltweite Meldungen, denn, wie auch wir, sind sie der Meinung, daß Dummheit nicht an geographischen Grenzen haltmacht. Mehr unter
www.dumbcriminalacts.com

Info
Online-Rollenspiel im 3D-Gewand, das grafisch an Everquest erinnert und dessen Skillsystem eine ähnliche Tiefe wie Ultima Online bietet.

Asherons Call



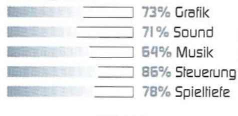
Mit Asherons Call geht der dritte große Kandidat im Kampf um die Gunst der zahlenden Rollenspieler online

NEUE VIRTUELLE HERAUSFORDERUNGEN

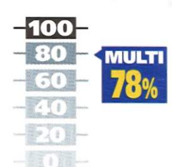
Name: Asheron's Call
Hersteller: :Turbine/Microsoft
Web: www.asheronscall.com
Schwierigkeitsgrad: :mittel
Spiel/Anleitung: englisch
Multiplayer: via Internet und der MS Gaming Zone

Mindestanforderungen: PII/266, 32 MB RAM, 3D-Beschleuniger
Empfohlen: PII/400, 64 MB RAM, 3D-Beschleuniger

3D-Unterstützung:
D3D
OpenGL
3Dfx
Steuerung:
Maus
Tastatur
Joystick
Gamepad
Lenkrad
Genre:
Strategie
Action
Adventure
Wirtschaft
Rollenspiel
Sportspiel
Simulation
Wertungen für:



73% Grafik
71% Sound
64% Musik
86% Steuerung
78% Spieltiefe





Bitte recht freundlich: Gruppenfotos müssen sein

Maik Wöhler

Die Welt von Dereth bietet seit November letzten Jahres neue Abenteuer und verspricht besser zu sein, als die beiden großen Konkurrenten **Everquest** und **Ultima Online.** Um dem Anspruch eines Rollenspiels gerecht zu werden, besteht natürlich die Möglichkeit, aus sieben verschiedenen Berufen zu wählen. Auf der Welt stehen drei unterschiedliche Menschenrassen zur Auswahl. Die Hauptskills richten sich nach der Charakter-Klasse. Spieler mit Hang zum Experimentieren können jedoch auch selbst Hand anlegen und die Fertigkeiten zusätzlich editieren, bevor es an die endgültige Erstellung des neues Abenteurers geht. Einsteigern wird mit Tutorial-Dungeons der Anfang leicht gemacht, ebenso gibt es an vielen Stellen Informationsschilder, die Neulinge mit nötigen Informationen versorgen. Auch sonst wurde an vielen Stellen für jede Menge Hilfe gesorgt, so daß jeder ambitionierte Rollenspieler



Selbst Schneemännern muß man zuweilen eins auf den Latz hauen



Immer diese Schweinerei nach dem Kampf

sich in Ruhe auf das Spiel konzentrieren kann. Ein Radar informiert über Monster, Spieler und NSCs in einem gewissen Umkreis, dargestellt durch unterschiedlich farbige Punkte. Diese können sogar direkt im Radar angewählt und Informationen eingeholt werden wie beispielsweise Level des Gegenübers oder dessen Beruf. Überdies ist die konfigurierbare Steuerung als sehr komfortabel zu bezeichnen. Natürlich ist nichts perfekt – auch bei Asheron's Call haben sich kleine Fehlerchen eingeschlichen. So ist das Hantieren im Inventory aufgrund zu kleiner Icons etwas fummelig, und bei größeren Mengen im Rucksack artet das Verwalten der Gegenstände schon mal in ein Geduldsspiel aus. Auch der Kampf ist nicht gerade komfortabel und oftmals ärgerlich. Wird in den Combat-Modus gewechselt, während man vom Gegner noch weit entfernt steht, kann es passieren, daß die Figur zum Schlag ausholt, losrennt und kurz vor einem stehen bleibt. Dann gibt´s keine andere Chance, als die Attacke erneut zu initieren, während das Monster die Zeit hat, den ersten Hieb auszuführen. Sonst läuft alles voll automatisch ab, der Charakter dreht sich auch


Ähm... also ich wollte wirklich nicht stören. Ich geh dann besser wieder.


Willkommen bei der alljährlichen Vereinigung verhinderter Magier


Irgendwo lauern diese Mistviecher und wir werden sie diesmal erledigen

dem Opponenten zu, was äußerst praktisch ist, denn nicht selten vollführen Feinde schon mal grandiose Hopser, um Euch zu verwirren. Das einzige, was Ihr wirklich effektiv einstellen müßt, ist die Balance zwischen Schlagstärke und -geschwindigkeit sowie die Angriffshöhe. Jedes Kanninchen wird sich vor lachen krümmen, wenn Ihr versuchen solltet, es in einer Höhe von 1,80 m zu erschlagen.

Die Welt

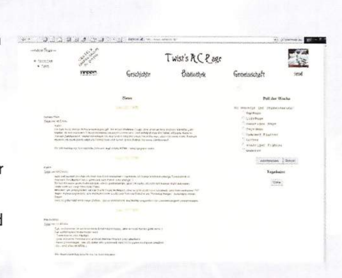
Grafisch zeigte sich Asheron's Call zunächst imposant. Die 3D-Grafik machte, unterstützt durch Umgebungsgeräusche, den Eindruck einer lebendigen Welt. Bei näherem Hinsehen jedoch, sah alles ganz anders aus. Die Figuren der Spieler und NSCs sind schlecht animiert und wirken aufgrund Ihrer Laufbewegungen unfreiwillig komisch. Noch schlimmer wird es bei Monstern und anderem Kreaturen. So schlecht hätten sie nun wirklich nicht werden müssen. Ebenso sparsam animiert und schlecht texturiert zerstören sie so manchen Anflug von Atmosphäre. Der Sound setzt den schlechten Eindruck fort. Besonders überrascht haben mich dann aber doch die streckenweise sehr großen qualitativen Unterschiede. Manche Geräusche sind grandios, andere nur lächerlich oder abschreckend. Es wirkte fast so, als wäre nur die Hälfte des Programms durch eine Qualtitätskontrolle gekommen, der Rest wurde schlichtweg ohne Prüfung integriert. Auf Dauer wirkt die Welt selbst äußerst eintönig, denn, egal wie lange man durch die Pampa schleicht, es ändert sich optisch wirklich nicht viel. Ewig die gleichen Bäume, ewig die gleichen Geräusche. Es fehlen einfach die für Landschaften so typischen Merkmale.

Fazit: Wie auch Ultima Online und Everquest, hat Asheron's Call seine Fangemeinde gefunden und wird friedlich neben den anderen beiden großen Vertretern des Genres koexistieren. Grafisch spricht es mich nicht an, die Welt Dereth wirkt auf Dauer zu eintönig und oftmals einfach nur gräßlich. Auf der anderen Seite konnte mich jedoch das Allegiance-System beeindrucken, was so einfach wie genial ist. Auf diese Weise wird das Zusammenwirken aller Spieler auf beeindruckende Weise gefördert, denn noch nie zuvor hat es sich für erfahrere Spieler gelohnt, Frischlingen zu helfen. Einsteiger werden schneller mit Asheron's Call zurechtkommen, doch wer wirklich schier grenzenlose Möglichkeiten sucht, eine Rolle zu verkörpern, sollte Britannia besuchen. Wer die dichtere Atmosphäre bevorzugt und spannende Kämpfe will, widmet sich besser Everquest.. ■

Asheron's Call im Netz

Online-Rollenspiele überbieten an Komplexität oftmals selbst Singleplayer-Vertreter des gleichen Genres. Aus diesem Grund ist es unmöglich, einen Titel wie Asheron's Call in all seinen Aspekten zu beleuchten und eingehend darüber zu berichten. Wir haben, um Interessierten den Einstieg zu erleichtern, zwei Seiten im Internet ausgewählt, die zum einen schon einen großen Informationspool haben und zum anderen genügend Links zu weiterführenden Seiten bereitstellen:

Twist's AC Page



Handbücher von Onlinetiteln bieten nie alle Infos, die man als Spieler wirklich benötigt. Manchmal hat es an den Anschein, als würden Anbieter direkt auf die Ambitionen ihrer Fans zählen, denn nach relativ kurzer Zeit schießen Seiten zum jeweiligen Spiel wie Pilze aus dem Boden – und das oftmals schon vor dem Release. Die Seite von Twist beschäftigt sich mit nahezu alle relevanten Fragen wie beispielsweise der Charaktergenerierung. Eine Spielerdatenbank zum Aufspüren von Gleichgesinnten und ein Forum zum Austausch runden das Bild ab. Man surft unter **www.asheron.de**

Asheron's Call Stratics



Ultima Online und Everquest Spielern wird die Stratics-Reihe ein Begriff sein. Natürlich ließ ein entsprechendes Angebot zu AC nicht lange auf sich warten. Ähnlich der Seite von Twist geht es um detaillierte Informationen rund um die Welt Dereth. Aktuelle News sind ein weiterer Grund zum regelmäßigen Besuch dieser Site. Einzelheiten unter **ac.stratics.com**



Häßlicher Award

Um Gottes Willen. Euer neues Empfehlungs-Logo sieht aus, wie von einem lustlosen BWL-Studenten hingeschlampt. Entschuldigt die harte Rüge, aber der Award ist häßlich.
Warum wird nicht endlich mal ein Renderprogramm rausgekramt und ein cooler Award gerendert, so in blau-metallic? Dafür gefällt mir das neue Cover. Sehr sinnvoll, den PP-Schriftzug senkzurechten (oder so). Da bleibt viel mehr Platz für alles andere.
Dann noch eine Anmerkung zur Fetisch-Rubrik: Nachdem in den letzten Jahren Versuche dieser Art gescheitert sind (man denke nur an Knut 2000), hoffe ich, daß diese Rubrik endlich mal überlebt. Fast jeder Computerspieler hat nebenbei noch andere Hobbies oder sucht vielleicht noch eines.
Hier kann man sich Anregungen holen oder vielleicht sogar selber mal ein paar geben. Nebenbei lernt man die Redakteure noch besser kennen...
Die News-Rubrik? Genial. Ob die wie immer kurzen, aber informativen Artikel (die nicht nur Spiele behandeln, sehr gut!!), die Hardware-Laufleiste unten oder die Schnäppchen-Leiste links, so kanns bleiben.
Zusammenfassend kann ich sagen, daß die Power Play ihren Kultstatus, den sie seit 1992 bei mir genießt, ins Millenium herüberretten wird. *Jens Mildner aus Leipzig*

Den Award haben wir inzwischen dreidimensionalisiert. Die Fetisch-Rubrik soll ein fester Bestandteil des Heftes sein (für weitere Ideen sind wir offen...). Und ansonsten danken wir für Deine zahlreichen Anregungen, die wir hier gar nicht alle abdrucken konnten. → *Joe*





Wow!!

Als ich heute meinen Briefkasten öffnete dachte ich: „Was für ein schönes Heft – geleimt, glänzendes und glattes Papier." Der erste Eindruck ist also mehr als gelungen. Abgesehen davon, daß ich mich erst an das neue Layout gewöhnen muß und an die vielen .net, .inf, .txt-Rubriken, ist sie wirklich schöner geworden. Nicht mehr so bunt wie vorher, irgendwie reifer dadurch und damit auch seriöser, wie ich finde. Doch wo sind die Charts?
Sebastian aus Berlin.

Auch bei den Charts konnten wir nicht widerstehen, eine Neuerung einzuführen. Unsere persönliche Spiele-Hitliste findet sich ab dieser Ausgabe in „liesmich.txt" → *Ralf*

Lang erwarteter Schritt

Das neue Frontcover deutete es an, und ein erster Blick ins Heft bestätigte es: Endlich hat auch die POWER PLAY den lang erwarteten Schritt getan und zu neuen Formen gefunden. Gut gefallen mir die Kurzinfos, Hardwaretests, Produktneuvorstellungen und die großen, deutlichen Fotos. Vermißt habe ich das ausschneidbare CD-Cover. Und warum wurde das Online-Tagebuch gestrichen?
Steffen aus Leipzig

Hinsichtlich des CD-Covers brüten wir noch über einer passenden Lösung. Das Online-Tagebuch haben wir nicht gestrichen. Wir haben nur das Thema Everquest beendet, um Euch künftig die Möglichkeit zu geben, über Eure Abenteuer in den verschiedenen Online-Welten zu berichten. Näheres erfahrt Ihr in der Online-Rubrik. → *Maik*


WorldWide.web
NEUES AUS
10six das Heim für eine Million Strategen
Preissenkung bei Surf!
Action im All von Microsoft

Leserbriefe

Bitte schreibt uns an:
POWER PLAY
Future Verlag GmbH
Rosenheimer Strasse 145h
81671 München
e-Mail:
ppost@future-verlag.de

Test zu Blood 2?

Warum habt Ihr das Spiel Blood 2: The Chosen eigentlich nicht getestet? Denn soweit ich weiß, ist das Spiel noch nicht von der BPjS geprüft worden, ist demnach also auch nicht indiziert. Dann wäre ein Test doch auch keine Werbung für Gewalt. Ach ja, das neue Power Play Outfit ist echt super, macht weiter so! *Berend via E-Mail*

Als Blood 2 Ende 1998 auf den Markt kam, hatten wir gerade das Quake-2-Indizierungs-Debakel durchlebt: Im Eil-Verfahren hatte die BPjS Quake 2 auf die Index-Liste gesetzt. Kurz darauf ergab sich mit Blood 2 die gleiche Situation: Da der Vorgänger indiziert war, befürchteten wir auch für den 2. Teil ein Eilverfahren und wollten somit kein unnötiges Risiko eingehen. Inzwischen wurde der Titel übrigens indiziert... → Chris

Online-Arena?

Ich habe zwei Fragen an Euch: Erstens erscheint bei mir eine Fehlermeldung, wenn ich auf Eure Webseite gehe, und zweitens hätte ich gerne gewußt, ob ihr Quake 3 Arena testen werdet oder nicht? *Martin Pirkl via E-Mail*

Die Sachlage zur Homepage haben wir bereits besprochen (s.o.). Hinsichtlich Quake 3 Arena lag der Veröffentlichungstermin unserer PP leider so unglücklich, daß wir befürchten mußten, zwischenzeitlich eine Indizierung durch die BPjS zu erleben. In einem solchen Fall würden die Grossisten ein Magazin, in dem groß und breit über ein indiziertes Spiel berichtet wird, gar nicht erst ausliefern. Die Folge wäre ein großer wirtschaftlicher Schaden – und natürlich eine herbe Enttäuschung bei den Lesern. Momentan besteht immerhin die Chance, daß die deutsche Version von Quake 3 Arena den Segen der Jugendschützer erhält. Dann könnten wir auch darüber berichten... → *Chris*

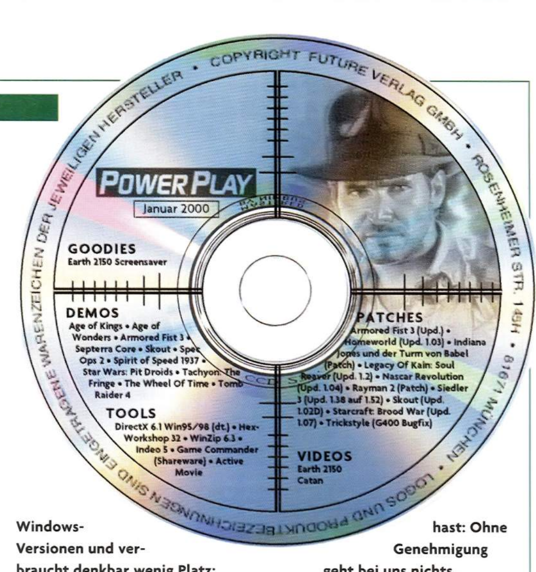
Herzlichen Glückwunsch !

Als ich von der bevorstehenden PP-Überarbeitung gelesen habe, fürchtete ich zuerst, daß dies wie heute üblich zu mehr Mainstream, mehr Distanz („Sie“ anstatt „Du/Ihr“) und häßlicherem Heftlayout führen würde. Doch da Ihr Euch im Gegensatz zur PC Player (nichts gegen sie) einiges mehr an Zeit genommen habt, war ich zuversichtlich. Und? Was soll ich sagen? Ihr habt mein in Euch gesetztes Vertrauen voll erfüllt... Eine Mainstream-Zeitschrift wäre auch unsinnig, da man sich dazu auf das Niveau der „Computer Bild Spiele“ herunterlassen müßte, um gegen deren Marktherrschaft bestehen zu können. Mit ihrem Konzept ist die Power Play meiner Meinung nach die einzige Zeitschrift, die den Anspruch an ein Profi/Freak-Magazin (in positivstem Sinne) erfüllt, ohne dabei arrogant zu wirken. Und: Die PP hat noch immer das gewisse Etwas.

Danke übrigens, daß ihr mit Euer CD nicht wie andere Zeischriften das Cover verschandelt (Stichwort „herausreißen“). Die Demos gehen in Ordnung, denn mir ist klar, daß Ihr (noch) nicht über das nötige Kapital verfügt, um massig Exklusiv-Demos einzukaufen, und daß Ihr Euch enger an die Demobestimmungen haltet (heruntergeladene Demos dürfen manchmal ohne Erlaubnis nicht auf CD verbreitet werden). Aber Euer CD-System ist veraltet (von 1995) und nicht so flexibel wie jene der Konkurrenz. Und wußtet Ihr, daß es bereits ein Winzip 7.0 und vor allem ein DirectX 7.0 gibt? Außerdem ist die Power Play Homepage noch immer Offline...

Pascal Parvex

Danke für Dein Lob. Hinsichtlich des CD-Menüs gilt: Altes System bedeutet nicht gleich veraltet. Es braucht nicht installiert werden, es ist schnell, läuft mit allen Windows-Versionen und verbraucht denkbar wenig Platz: Weniger als 2 MByte inklusive der Grafiken. Schau Dir bitte mal an, wieviel Platz die Menüs auf anderen CDs verbraten. Bezüglich der neuen Tools gilt, was Du selbst hinsichtlich der Demos angeführt hast: Ohne Genehmigung geht bei uns nichts... An der Power Play Homepage arbeiten wir mit Hochdruck. Da uns der alte Server nicht mehr gehört, konnten wir die vorrübergehende Abschaltung nicht vermeiden. → *Fritz*



Senkrecht ist genial

Ich bin seit der Ausgabe 11/89 ein treuer Leser Eures Magazines und fühle mich als solcher berufen, etwas zu Eurer Layout-Neugestaltung zu sagen: Der senkrechte Schriftzug des Titels ist einfach genial, weil mir somit die Suche nach der Power Play im Zeitschriftenregal enorm erleichtert wird. Editorial und Wettbewerb (lechz!) sind voll okay, aber es wäre schön, das gesamte Team vorzustellen. Das Inhaltsverzeichnis ist etwas unübersichtlich. Außerdem sieht der neue Award ziemlich bescheiden aus...

Der Preview-Bereich ist mal wieder eine Augenweide, insbesondere die Berichte über Bungie-Software und Republic sind sehr schön aufgemacht. Die Abteilung fetisch.com ist genau das, was mir seit langer Zeit fehlte (wir erinnern uns an Knut 2000). Über den Tellerrand zu schauen, macht den Charakter einer Computerspielezeitung aus. Auch die Web-Tips sind eine gute Idee, wobei die Einkaufsoasen mir wieder mal eher wie Schleichwerbung vorkommen ...

Bei der Update-Rubrik bitte ich um Klärung, denn das erscheint mir noch nicht logisch. Und da es keinen Meinungskasten mehr gibt: wertet jetzt nur der Autor allein?

Michael Dotzer aus Henstedt

Du wünscht Dir eine Team-Vorstellung? Okay, findest Du in dieser Ausgabe direkt neben der Erläuterung unseres Testverfahrens (liesmich.txt). Der Inhalt unübersichtlich? Ein neugestaltetes, dreiseitiges Verzeichnis ziert dieses Heft. Und den bescheidenen Award haben wir mittlerweile auch aufgemotzt. Ansonsten: Ja, wir machen noch teaminterne Wertungskonferenzen. Nein, Schleichwerbung liegt uns völlig fern und okay, die Mischung der ersten Update-Rubrik war noch sehr einseitig. Auch da haben wir schon nachgebessert → *Ralf*

Wo bleibt die Ultima-Warnung?

Alle warten auf Ultima IX. Während es in Übersee schon weg geht wie warme Semmeln, sehe ich in Deutschland einen sonderbaren Informationsnotstand.

Könnt Ihr euch damit herausreden, daß ihr es nicht rechtzeitig bekommen habt? Ich finde nein. Adrenaline Vault hat innerhalb von wenigen Tagen einen ausführlichen Test veröffentlicht, der da sagt: Super-Rollenspiel, aber eigentlich unspielbar. Es ist eben IMMER irgend etwas faul, wenn die Spielezeitschriften die Spiele nicht rechtzeitig vor dem Release zum Testen bekommen – oder nicht testen wollen?

Walter Enders via E-Mail

Testen wollen wir es natürlich (und haben wir auch in dieser Ausgabe). Die Dragon-Edition erreichte uns nicht mehr rechtzeitig für die vorherige Ausgabe. Es sei denn, wir hätten es nur mal schnell ein paar Minuten gespielt, hier und da mal einen Screenshot gemacht und einen oberflächlichen Test heruntergerissen. Doch wir wollen Euch fundiert informieren. Bei der Komplexität eines Rollenspiels wie Ultima IX sind selbst ein paar Stunden Spielzeit noch nicht genug und gerade im späteren Verlauf muß ein Rollenspiel beweisen, ob es langfristig das Anfangsniveau halten kann. Aktualität auf Kosten der Qualität mag bei Mitbewerbern ein Mittel zum Zweck sein, bei uns jedoch nicht. Und achte mal auf die Erscheinungstermine von Tests bei den amerikanischen Onlinemags und den deutschen Printmedien. In der Regel sind wir schneller, es sei denn, ein Hersteller will uns tatsächlich vor dem Release kein Testmuster zur Verfügung stellen – und das ist dann meistens ein Grund, mißtrauisch zu werden. → *Maik*

Creatures 3 DEUTSCHE VERSION



Die kleine Josephine weiß, was im Leben wichtig ist

Creatures 3

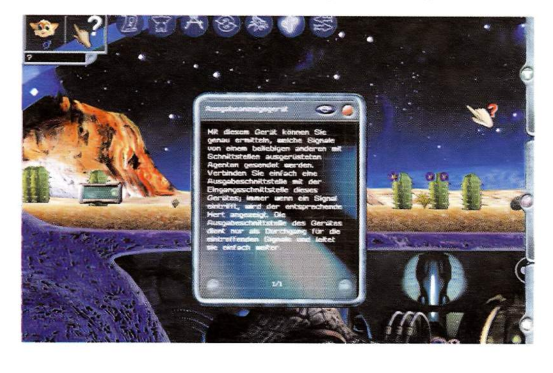
GENRE: Simulation

HERSTELLER: Creature Labs Mindscape

Joe Nettelbeck

Als dieser Tage die deutsche Version des in der Januar-Ausgabe getesteten Kreaturen-Simulators auf unsere Schreibtische flatterte, waren wir eigentlich der Meinung, daß wohl abgesehen von der Frage, wie die „Sprechblasen“ der kleinen Kuschelmonster jetzt aussehen, nicht viel zu berichten wäre. Stimmt nicht ganz, aber erstmal doch zurück zu den Sprechfähigkeiten: Zu hören ist natürlich nach wie vor nur das Geschnurre und Gekichere der Pelzviecher, aber schriftlich „reden“ sie jetzt tatsächlich mit deutscher Zunge, und das klappt sogar ziemlich gut. Einher damit geht die Sprachumstellung bei der automatischen Lehrmaschine, und auch dies wurde anscheinend problemlos bewältigt. Aber abgesehen davon sind im Spiel jede Menge Popup-Kästen enthalten, die zur näheren Erklärung der vielfältigen Objekte aufgerufen werden können. Und hier hat die Übersetzung dann mehr zweckdienlichen Charakter. Will sagen, man kapiert, was gemeint ist, aber an etlichen Stellen holpert es ganz schön. Eine besonders hübsche Stilblüte ist die Seed Bank (Saatgut für diverse Pflanzen), die mit „Samenbank“ übersetzt wurde.

Positiv fällt dagegen auf, daß ein Readme-File zu den verschiedenen im Spiel verfügbaren Chemikalien und ihrem generellen Einsatzbereich auf der CD mitgeliefert wird – alles in allem kann man also sagen, daß die im Januar vergebene Note von 75% nach wie vor gerechtfertigt ist. ■



Myst Masterpiece Edition

Myst Masterpiece Edition

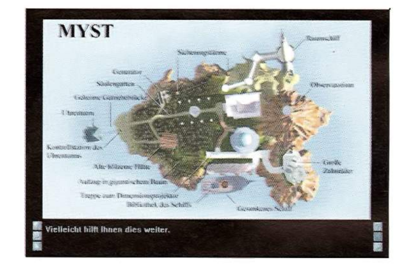
GENRE: Render-Adventure

HERSTELLER: Red Orb/ Mindscape

Joe Nettelbeck

Nicht, daß „Myst“ je zu meinen Lieblingen gehört hätte, aber in mancher Hinsicht beeindruckend fand ich es damals, am Beginn der CD-ROM-Ära, schon. Heute jedoch demonstrieren die einst verblüffenden Rendergrafiken nur noch, daß sie einem vergangenen Zeitalter angehören – die für diese Sonderausgabe vorgenommene Aufpolierung auf 24 Bit Farbtiefe kann daran erstaunlich wenig ändern.

Die hier in deutscher Fassung erzählte Geschichte ist natürlich dieselbe geblieben: Es geht um Bücher-Welten, in die man hineingezogen werden kann, um einen alten Mann, der solche Welten erschafft und um die beiden Söhne dieses Mannes, die einander bekämpfen. Die oft technisch orientierten Puzzles sind zwar meist mysteriös, aber letzten Endes immer logisch; zudem kann man sich an einen eingebauten Hinweisgeber wenden, wenn man nicht weiterkommt. Nichtsdestotrotz war ich bei dieser Wiederbegegnung eher enttäuscht. Mir scheint, wer solche Spiele mag, sollte vielleicht besser „Riven“, dem zeitgemäßeren Nachfolger von „Myst“, eine Chance geben. ■



Im Laufe des Spiels betritt man mehrere Inseln (die hier auch „Zeitalter“ genannt werden); dies ist die Karte des ersten Eilands



Ford Racing

Fritz Effenberger

Speziell für Fordfahrer eignet sich dieser Renner, der es Euch ermöglicht, in verschiedenen aktuellen Modellen wie besinnungslos im Kreis zu fahren und beliebige Eskapaden ohne Kratzer zu überstehen. Insofern haben Fordfahrer jetzt einen echten Vorteil gegenüber den Fans anderer Marken, die sich in Ermangelung einer virtuellen Ausgabe ihres fahrbaren Untersatzes mit dem Risiko echter Blechschäden herumplagen müssen. Egal, ob Pickup, Escort oder Ka, der Lack glänzt und spiegelt, daß es eine Freude ist - die Grafik ist, vor allem in höheren Auflösungen, wirklich vorzeigbar.



Mit dem Pickup auf der Überholspur

Mit Automatik oder Schaltgetriebe könnt Ihr Euch in Arcaderennen ohne Drumherum oder auch in Meisterschaftsligen mit Karrieremodus werfen. Karambolagen sind dabei kein Problem, auch das wildeste Manöver mit nachfolgender Kollision läßt Euren Flitzer unbeschädigt und wie dem Katalog entnommen. Ihr tretet dabei immer gegen ein Rudel desselben Typs an, das Ihr Euch für das Rennen ausgesucht habt. Leider neigen sämtliche Modelle schwer zum Übersteuern, so daß das Lenken zum Problem wird und sich der Fahrspaß in Grenzen hält. Aber auch das kann sich mit dem nächsten Patch ändern. Bis dahin bleibt die Optik vorderes Mittelfeld, die Fahrphysik aber Schlußlicht. ■

Ford Racing
GENRE: Rennspioel
HERSTELLER: Elite/ Empire

Descent 3: Mercenary



Auf tapfere Piloten warten in der kleinen Single-Player-Kampagne des Add-Ons neue Herausforderungen

Chris Peller

Nutrage Entertainment hat es vergangenen Sommer doch tatsächlich geschafft, die „Descent"-Saga mit einem fantastischen dritten Teil im neuen Glanz erstrahlen zu lassen. Mittlerweile dürften sich schwindelfreie Piloten längst durch die Single-Player-Missionen gekämpft und in zahlreichen Multiplayer-Schlachten bewährt haben. Da kommt das offizielle Expansion-Pack „Descent 3: Mercenary" gerade recht: Abgesehen von einer Mini-Kampagne sorgen neue Multiplayer-Maps, die für die unterschiedlichen Spielmodi (z.B. Entropy, Monsterball oder Capture-The-Flag) geeignet sind, für frischen Wind im „Descent"-Universum. Zwar ist das neue Solo-Abenteuer mit gerade einmal sieben Spielabschnitten nicht sonderlich üppig ausgefallen, doch dafür ist das Leveldesign hervorragend, und die Missionen sind durch die Mischung aus handfester Balleraction und gelegentlichen Puzzleeinlagen außerordentlich abwechslungsreich und motivierend. In Locations wie Raumstationen oder im Inneren eines Planetoiden, trifft man dabei nicht nur auf altbekannte Wiedersacher, sondern auch auf neue Feinde wie eine merkwürdige Alien-Rasse. Ein neuer Gleiter, der Black Pyro, steht Euch ebenfalls zur Verfügung, und darüber hinaus könnt Ihr mit der Version 1.0 des mitgelieferten Descent 3-Editors selbst weitere Szenarien entwickeln. „Descent 3"-Fans können bei dieser Zusatz-CD jedenfalls bedenkenlos zugreifen. ■

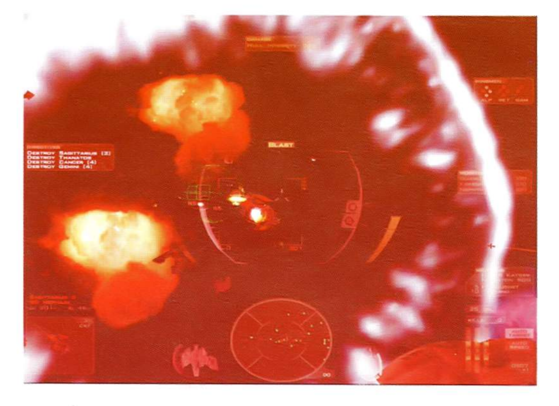


Descent 3: Mercenary
GENRE: Action
HERSTELLER: Outrage/ Interplay

Freespace 2 DEUTSCHE VERSION

Freespace 2
GENRE: Action
HERSTELLER: Interplay

Die englische Version des Weltraumshooters konnte die ganze Redaktion begeistern. Auch wenn die Programmierer auf aufwendige Zwischensequenzen verzichteten, schafften sie es, eine Atmosphäre aufzubauen, die selbst Wing Commander manchmal fehlte. Nun mußte die deutsche Variante zeigen, ob sie mithalten konnte, denn nicht selten warten böse Überraschungen auf den Spieler, wenn es um die Qualität der Übersetzung und Synchronisation geht. Unmotiviert gesprochene Dialoge und oftmals mangelhafte Übersetzungen sind eher die Regel. Ich muß gestehen, ich bin von der deutschen Fassung von Freespace 2 begeistert. Gute Übersetzungen, die in ihrer deutschen Fassung keineswegs an Gewicht oder Atmosphäre verlieren. Ebenso die gesprochenen Kommentare oder gar die Pilotenfunksprüche während der Gefechte. Manchmal wirkten die deutschen Gegenstücke sogar mehr im Streß und somit passend zum Geschehen als bei dem Original. All denjenigen, die der englischen Sprache nicht ganz so mächtig sind oder einfach noch nicht dazu kamen, sich das Original aus Übersee zu besorgen, kann ich die deutsche Fassung nur wärmstens ans Herz legen. ■





Dark Project DIRECTOR'S CUT

Dark Project Director's Cut
GENRE: Action-Adventure
HERSTELLER: Looking Glass Eidos

Bei Eidos ist es fast schon Tradition, zu erfolgreichen Titeln eine Art Gold Edition herauszubringen, die mehrere neue Level beinhaltet. Mir persönlich sieht das immer nach der schnellen Mark aus, denn weshalb sollte sich ein Käufer der ursprünglichen Fassung, einen Director's Cut kaufen, wenn es sich lediglich um, wie im Falle von Dark Project, drei neuen Level handelt? Zugriff auf die neuen Missionen bekommt man auf zwei Arten. Einmal besteht die Möglichkeit, ein neues Spiel zu beginnen. Irgendwann kommt der geneigte Spieler dann auch zu den neuen Herausforderungen. Das ist in Ordnung für Neukunden, alte Hasen wird's ärgern. Ein Programm macht es möglich, jeden neuen Level jedoch direkt anzuwählen. Bei Start einer neuen Partie geht es dann an die jeweils gewählte Mission. Spaß machen sie alle drei, und passend zur Integration der Geschichte selbst, sind die Schwierigkeitsgrade unterschiedlich herausfordernd. Looking Glass verspricht zudem noch ein verbessertes Gameplay in jeder Mission sowie eine neue Gegnerklasse. Mir persönlich ist es allerdings ein Rätsel, wieso Eidos riskiert, zufriedene Kunden mit dieser Produktpolitik zu verärgern. Aber vielleicht haben die Verkaufszahlen anderer Gold-Editionen gezeigt, daß kein Risiko da ist? Wer weiß, wer weiß... ■




DRACULA
RESURRECTION
Rechnen Sie dieses Jahr nicht mit Blumen zum Valentinstag – der Fürst der Finsternis kehrt zurück!
London 1904: Sieben Jahre nachdem man glaubte, Dracula vernichtet zu haben, verlässt Mina Harker London bei Nacht und Nebel, um nach Transsylvanien zum Schloss des Grafen zurückzukehren. Steht Sie erneut unter dem Einfluss dunkler Mächte?
St. Valentin
14. Februar 2000
In den düsteren Hallen des Schlosses...
...müssen Sie sich den Mächten des Bösen stellen!
www.dracula-das-spiel.de
distributed by
HAVAS interactive
© 1999 Index/France Télécom Multimedia Edition Canal+Multimedia. Alle Rechte vorbehalten.
index
CANAL+ MULTIMEDIA

VORSCHAU

POWER PLAY 3/2000

ERSCHEINT AM 14. FEBRUAR 2000



IMPERIALE EXPANSION

Seit Master of Orion 2 und Ascendancy gab es kein geniales Weltraum-Aufbauspiel mehr. Digital Reality will nun im zweiten Anlauf mit **Imperium Galaktica 2** die Weiten des Alls erobern. 8 Rassen, Diplomatie-Optionen, unzählige Schiffstypen, ein langer Forschungsbaum und taktische 3D-Raumgefechte sind die genreüblichen Zutaten. Ob wir damit nicht nur den Weltraum, sondern auch die Herzen der Strategen erobern können, werden wir in etwa vier Wochen wissen.

VOLLER RISIKO

Millionenfach wurde das strategische Brettspiel Risiko verkauft. Als Computerspiel blieb ihm bislang ein entsprechender Erfolg verwehrt. Hasbro versucht jetzt mit **Risiko 2** einen erneuten Anlauf. Den bewährten Spielregeln treu bleibend, zeichnet sich der Kampf um die Länder der Erde jetzt durch ein paar neue Spielmodi (zum Beispiel 3-Fronten-Attacke) und ein paar putzige 3D-Animationen aus.



HOHE SCHWERTKUNST

Nach wie vor wartet die Actionwelt gespannt auf das lang angekündigte **Daikatana**. Falls Ion Storm (im Auftrag von Eidos) es diesmal schafft, steht uns ein phantastisches Spektakel bevor: Durch verschiedene Epochen und Länder geht die Hatz nach dem Zauberschwert eines japanischen Meisterschmiedes. Für geübte Action-Helden wird es mindestens so nervenaufreibend wie die ständigen Verspätungen der Entwickler...





JAPANISCHES EPOS

Plattformübergreifend war **Final Fantasy VII** eines der erfolgreichsten Rollenspiele aller Zeiten. Nun wagt Teil VIII den nächsten Schritt ins Abenteuer: Figuren und Kulisse entstammen nach wie vor dem beliebten japanischen Manga-Stil, ähneln aber wesentlich weniger den Comicvorlagen. Statt dessen begegnen uns ordentlich gerenderte 3D-Spielfiguren in beeindruckenden Kulissen. Der Spielspaß ist sicher wieder garantiert, aber hat sich auch die Steuerung der PC-Version gebessert?



Im XXL-Test:

Gabriel Knight 3 – Im Schlußpart unserer Tiefenanalyse berichten wir über den dritten und spannendsten Tag des südfranzösischen Abenteuers. Wir decken das Geheimnis um Rennes-les-Chateau, die Familie Jesus und seine wahre Grabstätte auf, geben die letzten fehlenden Teilwertungen und beleuchten den Sound und die wichtige Sprachausgabe.



WILDE KAFFEEMÜHLEN

Das wichtigste Transportmittel im Vietnamkrieg? Klar, Hubschrauber, von den GIs abwertend Kaffeemühlen genannt. Mit **Team Alligator** gibt es nun endlich eine Simulation moderner Kaffeemühlen, jener Hubschrauber also, die hauptsächlich kleine Einsatztrupps hinter den feindlichen Linien absetzen sollen. Schneller, besser gepanzert und mit allerlei elektronischen Hilfsmitteln vollgepackt, sind sie nicht zu unterschätzen. Highlight von Team Alligator: Der KA52 „Shark" der Russen: Das kampfstarke Doppelrotor-Monster kommt ohne Heckrotor aus, was seine Wendigkeit und Schnelligkeit erhöht.





MAGISCHE HELDEN

Die „Might and Magic"-Rollenspiel-Serie von 3DO hat sich im Laufe der Jahre einen guten Ruf erarbeitet. Nach den strategischen „Heroes of..."-Ablegern gibt es nun mit **Crusaders of Might and Magic** eine Action-Variante: In 3D machen sich die magisch bewanderten Schwertkämpfer nun auf den Weg, um die Monsterscharen eigenhändig auszumerzen. Ein paar Rollenspiel-Anleihen haben dabei auch überlebt...

INTERSTATE™ '82

Es gibt kein Zurück.

IN DEN 80ERN ZAHLT MAN MIT BLEI

Raus aus den Schlaghosen und rein in die 80er! Als Asphaltlegende Taurus halten Sie jeden Gegner in Schach. Erstmalig können Sie Ihren Feinden nicht nur aus Ihrem schwerbewaffneten Muscle Car eins draufgeben, sondern auch zu Fuß! Der funkige Soundtrack macht Ihre Rache doppelt so süß - sehen Sie nur zu, dass Sie vor lauter New-Wave-Feeling nicht Ihre Deckung vergessen ...

Interstate ´82 spielt sich besonders gut mit dem FANATEC Monte Carlo Lenkrad!







WWW.ACTIVISION.DE • WWW.INTERSTATE82.DE

ACTIVISION